listopad 1996 nr 5/96 (5)

ISSN 1426-6180 INDEX 335436

PC Gamer Po Polsku

Edycja CD

nr 5/96
CENA 12.95 ZŁ
129 500 ZŁ

GRAMY W
Time Commando

Pecetowa odpowiedź na Sega Rally

SCREAMER 2

FIFA 97

MONKEY ISLAND 3

Oraz nowa gra strategiczna oparta na Wojnach Gwiezdnych!



NA KRĄŻKU ZNALAZŁY SIĘ:
SCREEMER 2
SYNDICATE WARS
FRAGILE ALLEGIANCE
DIABLO
MAX
FULL ON F1
DUNGEON KEEPER
GENE WARS
I WIELE INNYCH



MAGIC THE GATHERING

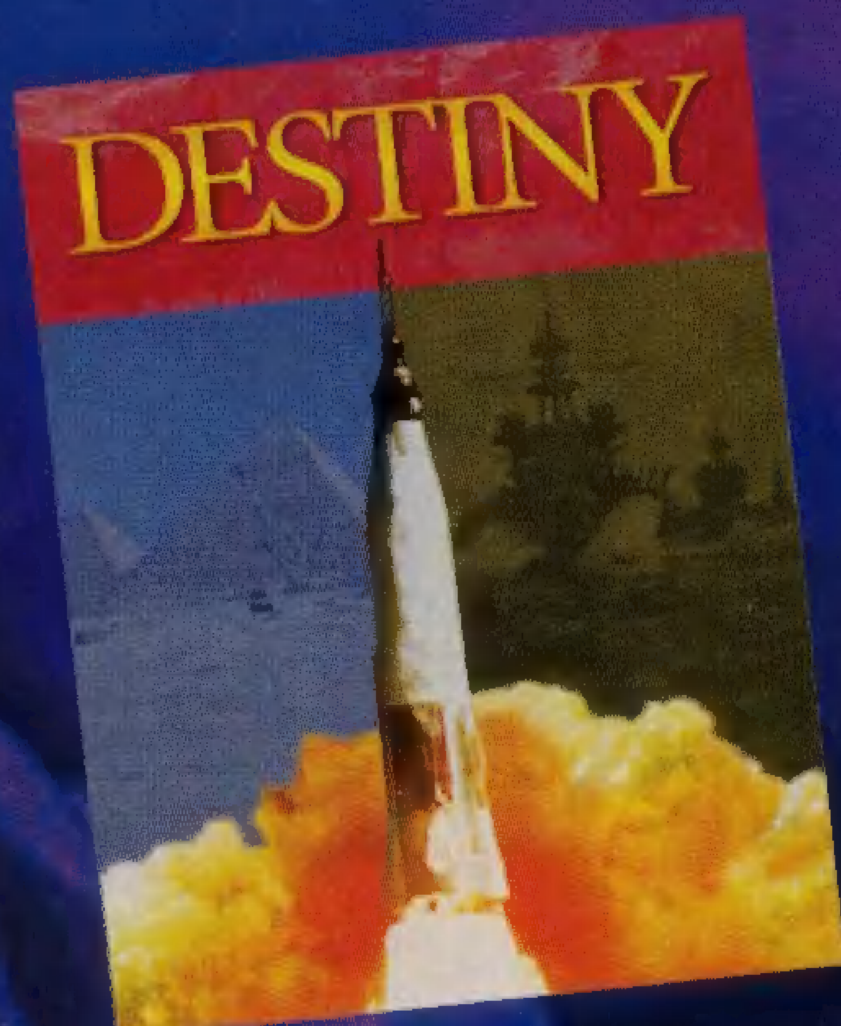
MARKSOFT

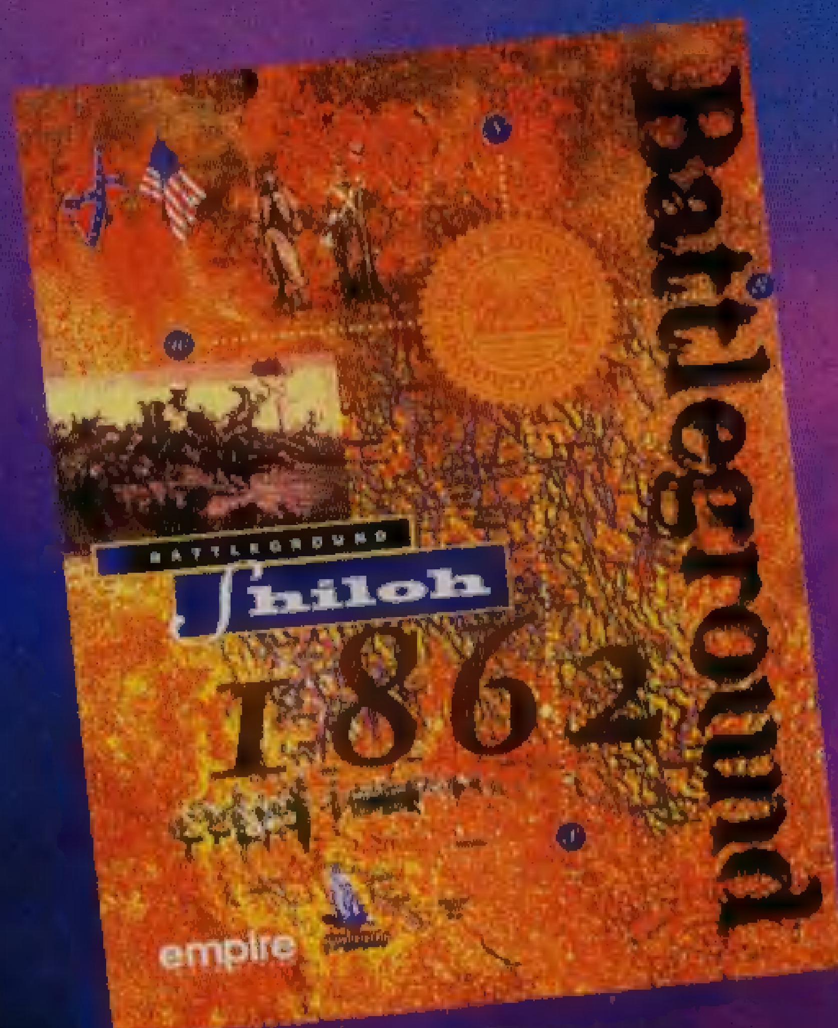
Sklep firmowy Warszawa ul. Perzyńskiego 2 zaprasza w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ sob w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰

MARKSOFT

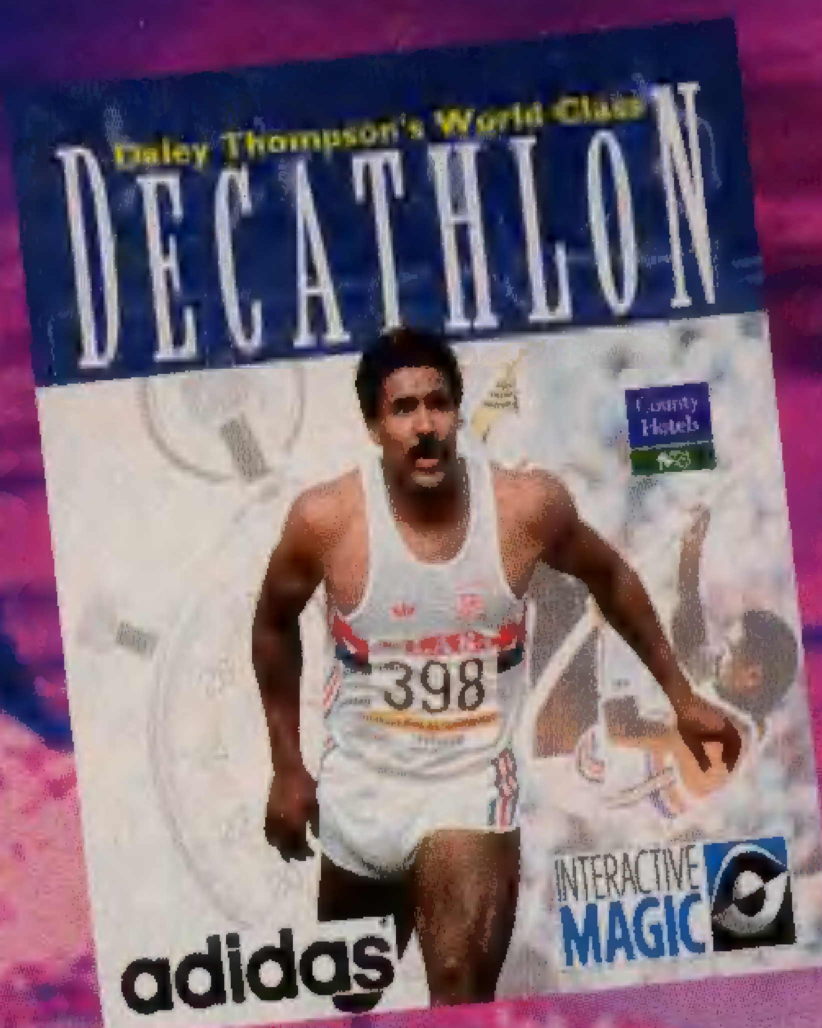
NOWOŚCI

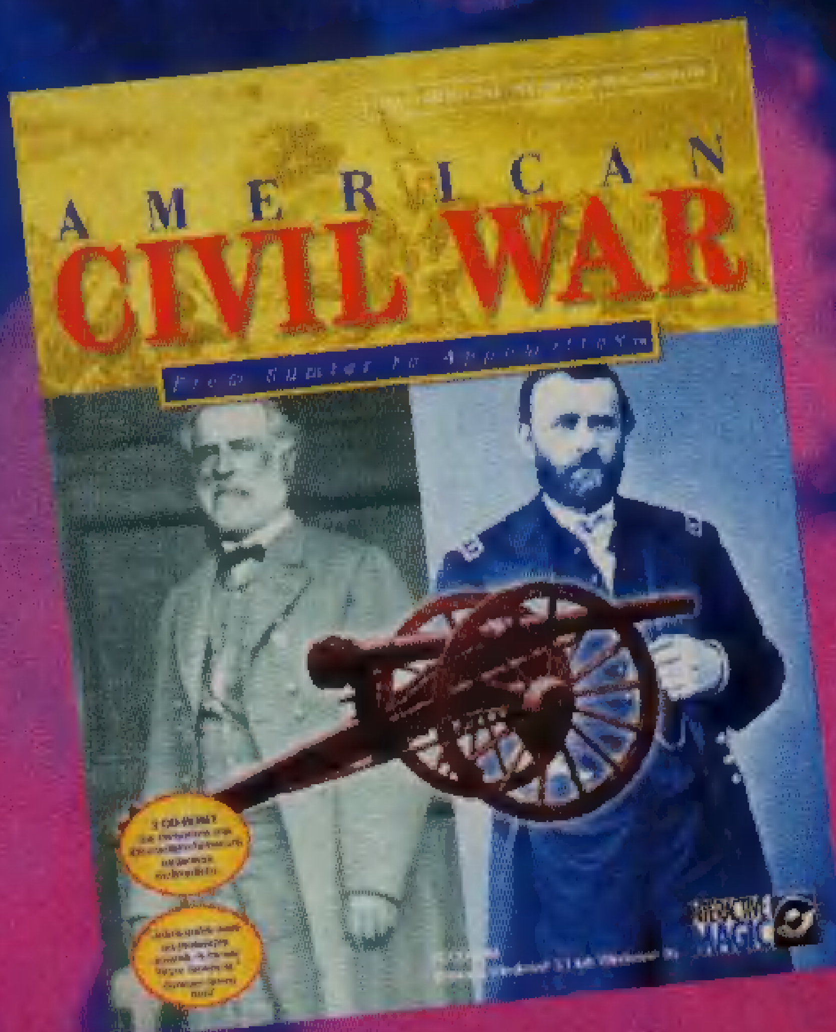
prezentuje 6 nowych odlotowych gier!













Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

projekt graficzny sławomir stachnik

Destiny
Rywal Cywilizacji, najnowsza gra strategiczna firmy Interactive Magic. Jesteś Demiurgiem, który kontroluje rozwój ludzkości począwszy od epoki kamiennej aż do ery statków kosmicznych. Bogata fabuła, wiele scenariuszy, realizm, przestrzeń, dźwięk o jakości CD. Możliwość gry z wykorzystaniem modemu.
PC CD-ROM Windows 95

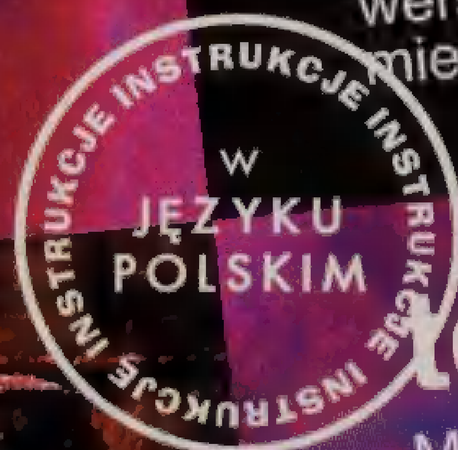
Shiloh
Czwarta z serii historycznych gier strategicznych firmy Empire Interactive. Dwa dni, które zaważyły na losach Armi Konfederatów w czasie Amerykańskiej Wojny Domowej. Renderowana grafika, ręcznie malowane krajobrazy, drobiazgowo odtworzone umundurowanie.
PC CD-ROM

Super Game Pack
Interesujący pakiet składający się z 14 gier. Bogata kolekcja tytułów, które były szlagierami wydawniczymi. W zestawie: Pipe Mania, Volfiev, MegaTraveller 1 i 2, Campaign II, Pacific Islands, The Cool Croc Twins, Magic Boy, Campaign, Shadow President, Empire Soccer, Elite Plus, Twilight 2000, Space 1889. 10 płyt CD-ROM. **PC CD-ROM**

Decathlon
Doskonała symulacja Mistrzostw Świata w Dziesięcioboju powstała dzięki współpracy z dwukrotnym złotym medalistą Daley Thompsonem. Wiele różnorodnych opcji, bogata grafika oraz efekty dźwiękowe. Do czterech graczy jednocześnie. Gorąca atmosfera stadionu lekkoatletycznego. **PC CD-ROM**

American Civil War
Konfederaci czy Unioniści, historia Wojny Secesyjnej czy gra militarna? Wybór należy do Ciebie. Dwa CD-ROMy, prezentacja multimedialna i gra strategiczna. 175000 słów, kolorowe zdjęcia, mapy, biografie sławnych ludzi epoki, filmy obrazujące epizody bitew. Wiele opcji, interesująca grafika i dźwięk.
PC CD-ROM

Syracuse Language System Plus!
Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języków, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i średnio zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Cztery wersje językowe: angielska, francuska, niemiecka i hiszpańska. **PC CD-ROM**



Zapraszamy do współpracy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową.

tel. 663-93-90
Marksoft ul. Perzyńskiego 2
01-872 Warszawa skr. poczt.114
tel.(0-22)663-93-90 fax (0-22) 663-92-98
e-mail: marksoft@polbox.com.pl

Designed for Microsoft Windows 95



TFX MILITARY



DID DIGITAL IMAGE DESIGN





SUPER EF 2000

Windows 95

* NADCHODZI NOWA JAKOŚĆ
* NOWE SZYBKIE PROCEDURY
* JESZCZE LEPSZA GRAFIKA
* NOWE OPCJE SIECIOWE
* EDYTOR SCENARIUSZY
* TECHNIKA "SMART VIEW"
* SYMULATOR UŻYWANY DO SZKOLEŃ PRZEZ LOTNICTWO BRYTYJSKIE

ocean

LISTA DYSTRYBUTORÓW MIRAGE, IPS, LICOMP

AMI-COMM	Gdańsk, ul. Kartuska 245	tel. 058-321044 w.8
ARTICA	Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6	tel. 058-470262
AVAX	Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 65	tel. 022-130926
BILANG	Szczecin, pl. Rodła 8	tel. 091-594042
CD PROJEKT	Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3	tel. 022-250703
CLOCK	Warszawa, Jupiter Center, ul. Towarowa	tel. 022-354265
DMG	Warszawa, ul. Grzybowska 39	tel. 022-6208299
MARMET	Zabrze, ul. Wolności 262	tel. 032-1715611 w.460
MIRAGE	Warszawa, ul. Obrońców 2c	tel. 022-6179321
OPTIMUS BIS	Częstochowa, ul. Kopernika 10/12	tel. 034-652974
STUDIO KOMPUT.	Wrocław, ul.K laczki 4/1	tel. 071-252458
USER	Kraków, ul. Rzemieślnicz 31	tel. 012-668854

SKLEPY FIRMOWE

AGNUS	Warszawa, ul. Widok 19
AMIKOM	Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA	Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
COMAT	Warszawa, Dworzec Centralny p.12
CMR DIGITAL	Warszawa, al. Jerozolimskie 2
MEGAMEX	Łódź, ul. Piotrkowska 153
MIKRO-FAN	Olsztyn, pl. Wolności 2/3
MIRAGE	Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
ULISSES	Kalisz, ul. Śródmiejska 26

TU JEST MIEJSCE NA TWÓJ SKLEP !

Dystrybucja w Polsce :

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. 022-6717777, fax 022-6717622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

MIRAGE


Virgin
INTERACTIVE
entertainment

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.
Oryginalna plyta glowna PCI i procesor PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, sterownik PCI-IDE, I/O, twardy dysk, karta grafiki SVGA PCI 1 MB, CD ROM 4x, zlacza 3PCI, 4ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk Top, klawiatura 101 klawiszy, Mysz Microsoft, podkladka; Win '95PL, Works 3.0PL, Pierwszy Krok, Program konfiguracyjny OPTI.EXE, Podrecznik Uzytkownika w jezyku polskim.

- 5P75/8/850 ... 2 254
- 5P100/8/850 ... 2 451
- 5P120/8/1080 ... 2 820
- 5P133/8/1080 ... 2 598
- 5P150/16/1080 ... 3 525
- 5P166/16/1080 ... 4 016
- 5P200/16/1080 ... 4 328

Komputery Optimus S.A. Plus
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

- 5P75/8/850 ... 1 738
- 5P100/8/850 ... 1 836
- 5P120/8/850 ... 2 156
- 5P133/8/850 ... 2 451

Komputery Harvard
CPU AMD 5x86DX-133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD MB, SVGA 1 MB PCI, DeskTop lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pod, podrecznik uzytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, brak CD-ROM'u !!

- 5H75/8/850 ... 1 596
- 5H100/8/850 faxmodem, CDx6 ... 2401
- 5H120/8/850 ... 1 920
- 5H133/8/850 ... 2 175

Monitory
- GoldStar 14" SVGA kolor LR NI ... 744
- Samsung 14" SVGA kolor LR NI ... 764
- GoldStar 14" SVGA kolor z glosnikami ... 764
- GoldStar 15" SVGA kolor ... 1 058
- GoldStar 15" SVGA kolor z glosnikami ... 1 097
- SAMSUNG 15" GLSi SVGA kolor NI/LR ... 1 371
- Bridge 17" 1280x1024 0.28 mm OSD ... 1 803
- SAMSUNG 17" CMG7377L Gli NI/LR 2 342
- SAMSUNG 17" CFA7689L GLSi NI/LR 2 734
- SAMSUNG 20" CFG9637L NI/LR ... 4 204

Compaq Presario
CPU Pentium, 8 MB RAM, HDD, 1 MB PCI video, MPEG, karta dźwiękowa, CD-ROMx4.
Model 5220 zintegrowany monitor 14", mikrofon, głośniki.

- 7210 P75/8/840 ... 4658
- 9220 P100/8/840 ... 5513
- 7220 P100/8/1000 ... 5263
- 5220 P100/8/840 ... 6834
- 7230 P120/8/1000 ... 5604

Drukarki HP
- 340 przenośna 300 dpi ... 755
- 600, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min 691
- 690C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min. . 962
- 820Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB . . 1281
- 870Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB . . 1521
- 1600C, 600 dpi, 8 str./min, 512 kB . . 4007
- 5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB ... 1459
- 5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB ... 2945
- 5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS ... 3603
- 5, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 4454
- 5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB ... 4730

- Kabel Centronics ... 5
- Color Kit Deskjet 310 ... 110
- Color Kit Deskjet 600 ... 123

IBM Aptiva
CPU 5x86-100MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB floppy, 512/1024 kB video memory, Creative Vibra 16 bit soundcard, CD-ROMx4, 14"/15" color monitor, 4W/30W active speakers, CD titles, Windows 95, AptivaWare, Aptiva Guide.

- 5x86-100/8/635/14" ... 4792
- P75/8/850/14" ... 5308
- P75/8/850/15" ... 5648
- P100/8/1200/15" ... 6329

Tulip
CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, EIDE HDD, 1MB PCI, klawitura, mysz, monitor kolorowy 14" LR PnP.
DOS 6.2/WfW 3.11 lub Windows 95PL.

- dt5-100/8/850/14" ... 4411
- dt5-100/8/1200/14" ... 4897
- dt5-120/16/1200/14" ... 5436
- dt5-133/16/1200/14" ... 5943
- dt5-166/16/1200/UTP/14" ... 7219

Oprogramowanie
Microsoft
- Ms 3D Movie Maker Win 95 ... 111
- Ms Ancient Lands 1.0 Cd ... 131
- Ms Beethoven 1.1 Cd ... 82
- Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd ... 86
- Ms Bookshelf 1996 For Win 95 ... 107
- Ms Bookshelf Cd+Ms Works Win95 .. 221
- Ms Cinemania 1996 Win ... 78
- Ms Composers Collection F.Win ... 135
- Ms Creartive Writer Cd ... 45
- Ms Dinosaures Win Cd ... 78
- Ms Encarta 1996 For Win ... 90
- Ms Encarta 96 World Atlas ... 139
- Ms Fine Artist ... 61
- Ms Flight Simulator ... 53
- Ms Flight Simulator 5.1 /H ... 74
- Ms Fury 3 1.00 For Win 95 ... 98
- Ms Magic Schol Bus - Solar System ... 53
- Ms Magig School Bus - Human Body .. 53
- Ms Magic School Bus - Oceans Cd ... 119
- Ms Musical Instruments ... 90
- Ms Schubert 1.0 Cd ... 82
- Ms Strauss 1.0 Cd ... 82
- Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom ... 90
- Ms Wine Guide 1.0 Cd Rom ... 82

Nintendo
- Nintendo Biker Mice From Mars ... 168
- Nintendo Jordan Adventure ... 111
- Nintendo Judge Dredd ... 209
- Nintendo Killer Instinct ... 184
- Nintendo True Lies ... 213
- Nintendo Yoshis Island ... 168
- Nintendo Konsola SN+DKC ... 509

Game Boy
Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

- Gameboy Konsola ... 182
- Gameboy Alleyway ... 61
- Gameboy Blues Brothers ... 83
- Gameboy Donkey Kong Land ... 93
- Gameboy Mario & Yoshi ... 79
- Gameboy Micro Machines ... 131
- Gameboy Mr.Do ... 83
- Gameboy Super Mario Land 2 ... 98
- Gameboy The Smurfs ... 117

Sony
- Sony Cd Psx Descent ... 153
- Sony Cd Psx Gex ... 146
- Sony Cyberspeed ... 148
- Sony Playstation ... 819

Programy Edukacyjne
- Attica World Cup Soccer Enc.- ... 114
- Dk Encyclopedia Of Science ... 117
- Dk History Of The World ... 119
- Dk My First Dictonary ... 82
- Dk Ultimate Sex Guide ... 110
- Euro Plus Professional Pack ... 327
- Euro Plus Business English ... 193
- Euro Plus Level 2 ... 180
- Euro Plus Level 3 ... 180
- Historia Europy ... 70
- Kraina słów ... 162
- Longman Interactive English ... 286
- Syracuse Language Ang+Voi.Rec ... 82
- Syracuse Language English 4-9 ... 58
- Video English ... 106
- Video World of Animals ... 107

Gry
- 11-Th Hour ... 98
- A.D. 2044 ... 102
- AH 64 The Longbow ... 119
- Alladin Activity Center ... 124
- Allied General Mcr Mac ... 114
- Alone In The Dark Trilogy ... 143
- Angel Devoid Mcr Mac ... 102
- Angel Devoid Pcr ... 91
- Anvil Of Dawn ... 115
- A.T.F Cd ... 107
- Bad Mojo-Zycie Karalucha ... 94
- Buried In Time ... 110
- Caesar II ... 107
- Chronomaster ... 111
- Command & Concuer ... 115
- Crusader No Remorse ... 110
- Cyber Judas ... 94
- Cyvilization 2 ... 107
- D ... 123
- Druid ... 100
- Duke Nukem 3D ... 111
- Formula 1 Grand Prix 2 ... 112
- Gabriel Knight II ... 139
- Game Gun ... 139
- Knights Chase ... 111
- Last Dynasty ... 102
- Lords Of The Realm ... 57
- Magic Carpert 2 ... 107
- Megapack 4 ... 111
- Megapack 6 ... 127
- Need for Speed Spiecial Edition ... 111
- Normality ... 107
- Offensive ... 111
- Peter Rabbit No Of Garden ... 89
- Prisoner Of Ice ... 102
- Quake ... 138
- Raven Project ... 81
- Red Rhino Cd ... 57
- Ripper Cd ... 107
- Road Warrior Quarantine II ... 86
- Shellshock ... 96
- Shivers ... 102
- Shockwave ... 93
- Silent Hunter ... 123
- Space Bucks Cd ... 107
- Su 27 Flanker ... 123
- Su 27 Flanker (Dos) ... 126
- Swat Police Quest ... 115
- Thunderhawk 2 Firestrom ... 119
- Time Commando ... 107
- US Navy Fighters Gold ... 93
- Warcraft II Expansion Pack ... 66
- Warcraft II ... 119
- Wetland Cd ... 102
- Witchhaven Cd ... 102
- World Rally Fever ... 98
- Z ... 107

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, GameBoy, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Joysticki
- Wingman Light ... 66
- Thunder Pad ... 56
- QJ PC 215 Flight Pro ... 24
- QJ PC 241 ... 111
- QJ PC 242 Flight Force ... 152

Myszy
- Ms Easyball (Serial) ... 135
- Dexxa 4 ... 28
- Mitsumi Ecm-S 3102 Ps/2 ... 16
- Mouseman Radio ... 245
- Ms Home Mouse ... 82
- Pilot Mouse II serial/PS2 ... 86
- Trackman Marble ... 261
- Trackman Vista ... 164

Głośniki
- Logic 3 SB206 ... 62
- Logic 3 SB225 ... 89
- Cp-88 ... 53
- Trust SBC 635 ... 205

Internet
Konto FULL (pełny dostęp, e-mail, WWW, ftp), 60 godzin, 1 MB, opłata za miesiąc 42



Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszty przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Rivierze), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

PC Gamer Po Polsku

Nr 5 Listopad 1996

Wydawca
CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: pcgamerpl@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/pcg.html

Redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki

Konsultacja, Tłumaczenia
Tomasz Jarzębowski
Jacek Mackiewicz
Witold Stolarski
Jakub Sandecki

Dział Reklamy
Dariusz Kazik

Korekta
Michalina Nowakowska

Łamanie
Computer Graphics Studio

Druk
Super Kolor
ul. Konstruktorska 3A
02-673 Warszawa
tel./fax 48 23 23
tel. 49 62 31

Kolportaż Ogólnopolski
Ruch S.A. O.K.D.P.
Unipress S.A.

Prenumerata
na IV kwartał, przyjmuje na warunkach obowiązujących w kraju Ruch S.A., ul. Towarowa 28, 00-950 Warszawa.

Marek Suchocki
Redaktor Naczelny

Pecety górą!

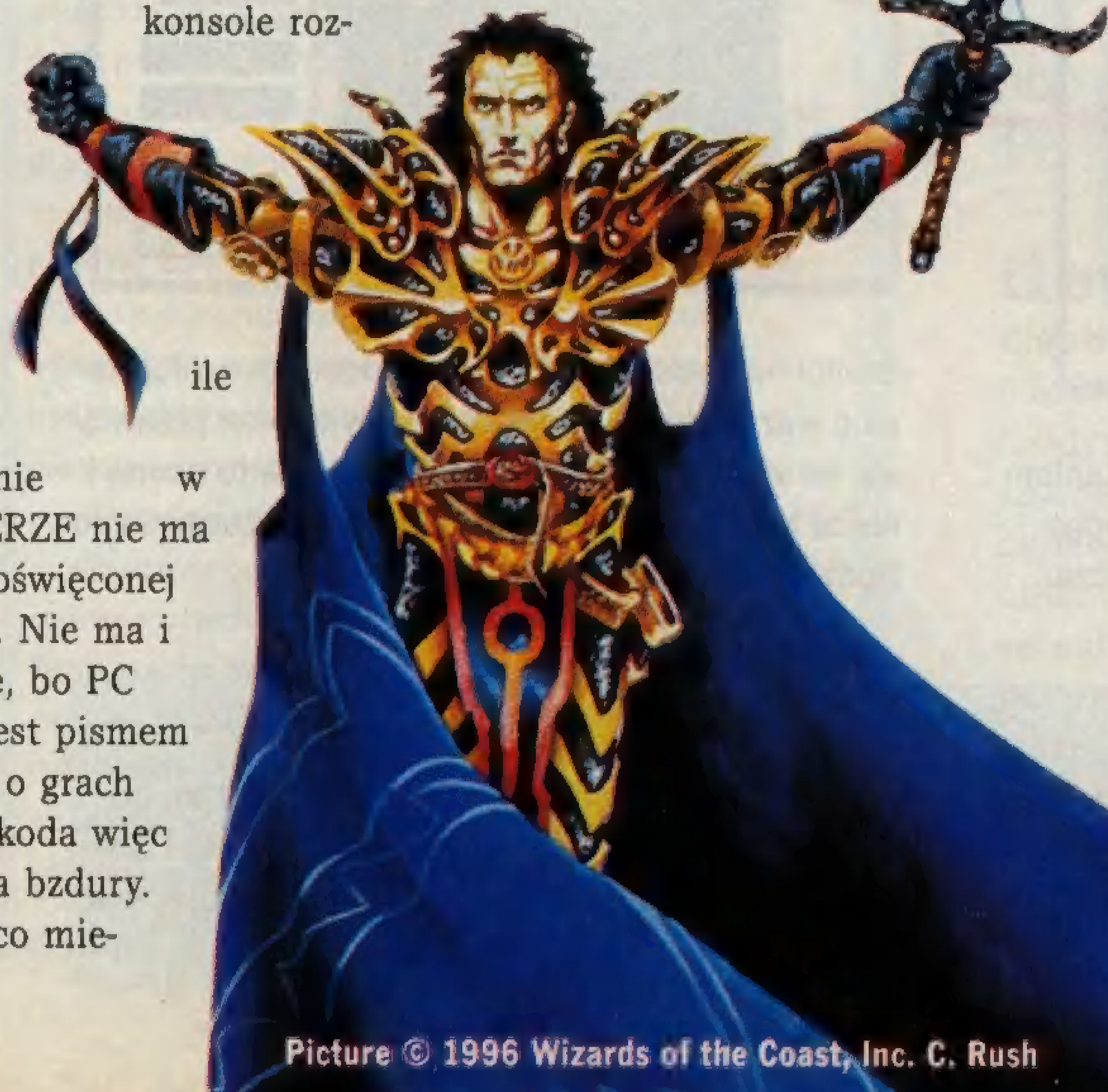
Panująca obecnie moda na konsole w niczym nie jest w stanie zagrozić mocnej pozycji komputerów PC jako maszynek typowo rozrywkowych. Dla nikogo bowiem nie jest tajemnicą, że pecety do domów kupuje się głównie dla gier, a dopiero później myśli się o wykorzystaniu ich do spraw „poważniejszych". Postęp technologiczny i rewolucyjne zmiany jakie następują w materii sprzętowej mogą dosłownie zwalić z nóg. Są niestety bardzo kosztowne, ale każdy każdy goniący za nowinkami fanatyk gier dysponujący kasą, może tak dozbroić swój komputer, że mózg staje. Weźmy na ten przykład napędy CD. Kupno 2xspeed, to już nie lada wyczyn – x6, x8, a nawet x10 nikogo nie szokują. Z procesorami jest podobna historia, spróbujcie kupić Pentium 75, czy 100 – nic z tego, wypadły z oferty. Nic dziwnego, że producenci gier tworzą dzieła wymagające „wciąż więcej i szybciej", a te nowe produkcje prezentują się coraz okazalej. Tak więc początkowa, zdawać by się mogło, przepaść między jakością gier np. na Saturna a peceta systematycznie się zaciera. Nie dajcie się więc drodzy pececiarze zahukać i nie ulegajcie psychozie, że na tych konsolach to od razu „Ameryka". Spoko. Pomyślcie tylko jakie napędy są standardowo instalowane w tych tzw. super konsolach. Jeśli nie wiecie, to Wam podpowiem – x2, a więc muzeum. Opracowanie nowego modelu konsoli i jego upowszechnienie to okres kilku lat – przez ten czas pecety tak odjadą, że nie ma co mówić. Moda na konsole rozpleniła się również w gazetach komputerowych. O ile się nie mylę jedynie w PC GAMERZE nie ma rubryki poświęconej konsolom. Nie ma i nie będzie, bo PC GAMER jest pismem wyłącznie o grach na PC. Szkoda więc miejsca na bzdury. Dziś, jak co miesiąc, nowa porcja najświeższych pecetowych hitów. Zapowiadane w poprzednim numerze, Screamer 2 oraz legendarny już Magic: The Gathering. W przypaku tego drugiego, w dalszym ciągu nie mamy wiążącej odpowiedzi ze strony polskiego dystrybutora czy gra będzie oficjalnie sprzedawana w Polsce, ale jesteśmy dobrej myśli – po takiej recenzji!

Polecam gorąco arcyciekawe działy „Na Tropie" i „Zapowiedzi". Znajdziecie tam wiele ekscytujących zapowiedzi, tak świeżych, że aż parzą.

Generalnie oceniam numer pod względem zawartości jako interesujący, aczkolwiek z wielu ciekawych artykułów musieliśmy zrezygnować ze względu na brak miejsca. Taka sytuacja nie może się więcej powtórzyć, więc zdecydowaliśmy o powiększeniu objętości pisma i to już od następnego numeru. Tak więc, tradycyjnie już życzę miłej lektury tego numeru i gorąco polecam następny, grubszy i na pewno jeszcze ciekawszy.

PS. Miło mi powiadomić wszystkich internetowych szperaczy, że mamy już własną stronę www. Znajdziecie tam informacje nie tylko o PC GAMERZE, ale również o innych pismach naszego wydawnictwa. Warto tam zajrzeć, a gdy ktoś będzie miał ochotę może do nas napisać.

Oto nasz adres:
www.cgs.com.pl



Picture © 1996 Wizards of the Coast, Inc. C. Rush

SPIS TREŚCI!

Recenzje







Jak Grać

Stałe Działy



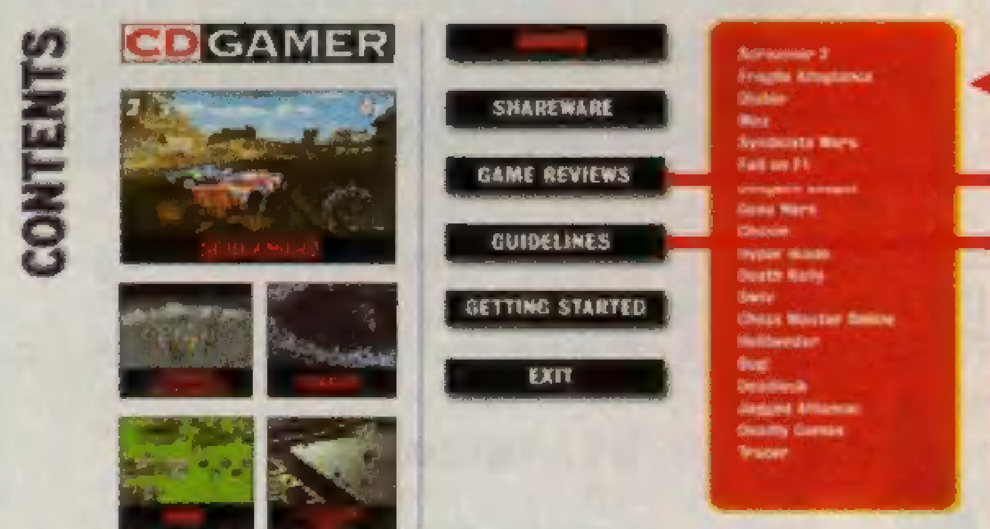
CD GAMER

CD GAMER na sposób windowsowy

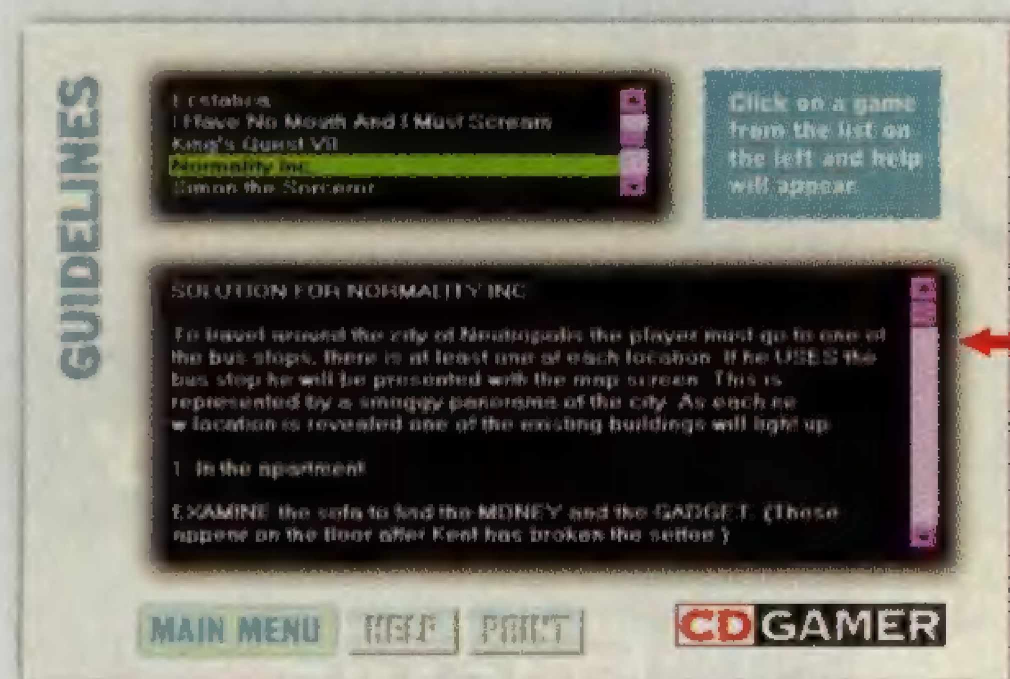
Ten, zapełniony sześcioma znakomitymi demami gier, ukrytymi wśród wielu innych, wspaniałych, zwłaszcza dla miłośników *Quake* i *GP2*, programów, wydaje się nam najlepszym ze wszystkich wydanych dotychczas CD-ROM-ów... A więc włóż płytkę do napędu – zasługuje ona na to.



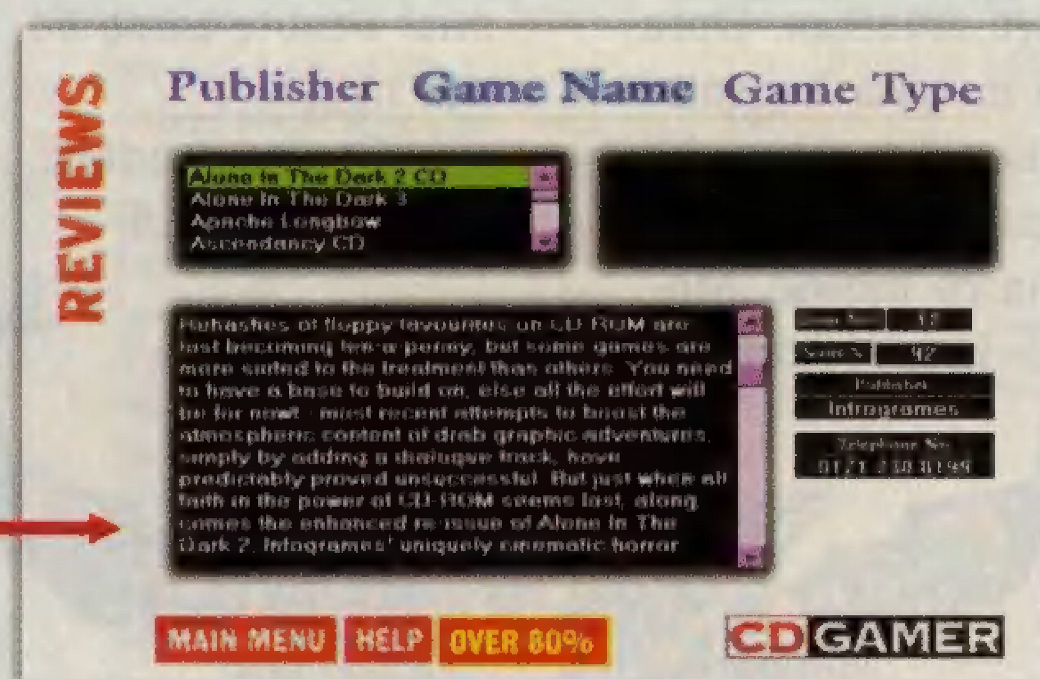
Kiedy już uruchomisz windowsową wersję programu do obsługi CD-ROM-u, pojawi się ekran, z poziomu którego będziesz w stanie uruchomić dema, przeglądać zawartość płytki, ewentualnie wrócić do Windows.



Oto ekran główny (CONTENTS), skąd możesz zainstalować i uruchamiać wszelkie programy, przeglądać recenzje i bibliotekę podpowiedzi.



Część poświęcona podpowiedziom i rozwiązaniom (GUIDELINES), zawiera wiele informacji przydatnych przy graniu. Co miesiąc będziemy dołączać tutaj nowe pozycje.



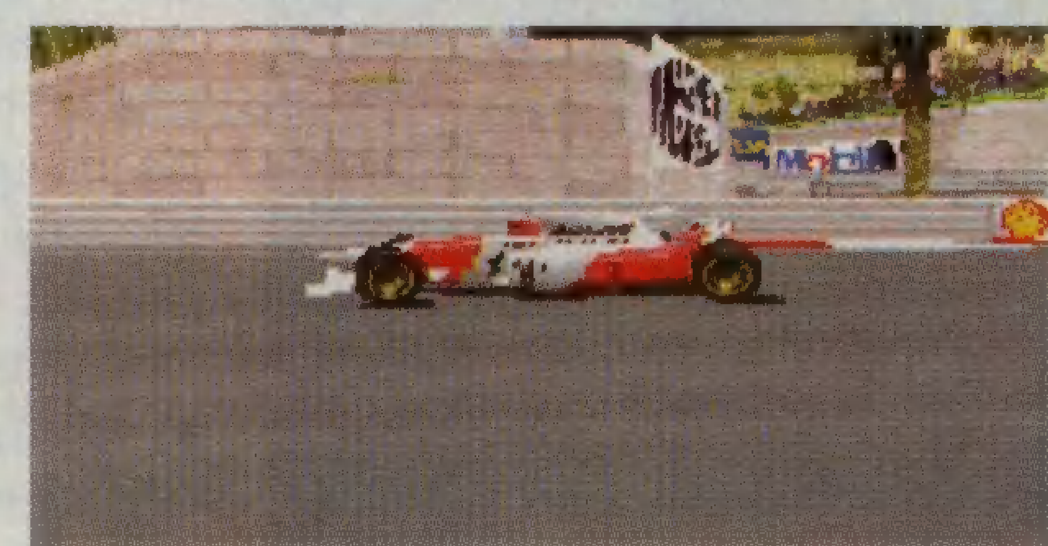
Biblioteka recenzji (REVIEWS), dostarcza informacji o wszystkich grach, które kiedykolwiek pojawiły się na łamach PC Gamera, włączając w to ocenę i nieco tekstu. Obiecujemy, że wkrótce uzupełnianie będzie skończone.

Full On F1

Domark

16 MB RAM, MS-DOS, 486DX2 (zalecane Pentium 90)

Dzięki nowej produkcji firmy Domark możesz doświadczyć emocji brania udziału w wyścigach Formuły 1. W grze nacisk został położony na samą jazdę, a nie na drobiazgowe ustawienia parametrów w celu pozyskania wyników lepszych o kilka dziesiątych sekundy. Ważniejsze tory zostały dokładnie odwzorowane, a engine grafiki jest na tyle skuteczne, że produkcja ta jest warta swojej ceny. Instalacja programu może się odbyć z poziomu menu dla MS-DOS-u; ta wersja demonstracyjna do działania musi mieć co najmniej 16 MB pamięci – wersja komercyjna ma się zadowolić 8 MB RAM-u. Należy wybrać ścieżkę dostępu, np. C:\F1DEMO, a po zainstalowaniu gry – wpisać F1 w tym katalogu.



DOS-owy CD Gamer

CD Gamer z poziomu DOS-u wygląda nieco topornie, ale chyba ważniejsze od wyglądu jest to, co zawiera w środku? Z tego poziomu można dostać się do dodatkowych scenariuszy (WAD-ów) i poprawek do gier. Są tutaj oczywiście dema przeznaczone tylko dla tego systemu. Dema pracujące w Windows nie pojawiają się.

Screamer 2

Virgin

8 MB RAM, MS-DOS lub Windows 95, 486DX2 (zalecane Pentium)

Druga część znakomitej gry *Screamer* jest jeszcze lepsza od swojej poprzedniczki, dzięki czemu jest prawdziwą ozdobą tego wydania CD Gamera. *Screamer 2* powstał w celu pokonania swojego przeciwnika we wszystkich dziedzinach.

Wersja demonstracyjna zapisana na tym CD-ROM-ie zawiera jeden z samochodów i pełną trasę w Anglii, aby można było się nacieszyć trójokrążeniową pogonią za wygraną; dostępne są także opcje dotyczące odtwarzania przebiegu przejazdu.

Instalacja może się odbyć zarówno z poziomu menu windowsowego, jak i DOS-owego, jednakże w czasie gry radzilibyśmy używać jedynie DOS-u ze względu na obciążenie, zarówno procesora, jak i karty grafiki. Aby uruchomić grę, wystarczy napisać S2 w katalogu, w którym została zainstalowana.



Fragile Allegiance

Gremlin

8 MB RAM, MS-DOS, 486DX

Fragile Allegiance jest osadzoną w kosmosie grą strategiczną, polegającą na zdobywaniu terytorium – jest nieco podobna zarówno do *Civilization 2*, jak i do *Sim City 2000*. Radzimy uważnie przeczytać tę część instrukcji:



Porada: przytrzymanie klawisza Control (CTRL) i przesunięcie kursora myszy nad jakiś przycisk na ekranie, spowoduje pojawienie się podpowiedzi, która objaśni funkcję danego elementu.

Główny ekran jest nazywany BPS (Big Picture Screen) – pokazuje całą planszę pola gry. Z tego miejsca możesz przenieść się do ekranu AVS (Układ Podglądu Asteroidu) poprzez dwukrotne kliknięcie na jedynym (w tej chwili) aktywnym asteroidzie. Jest to miejsce, gdzie możesz budować budynki i konstruować statki kosmiczne – poszczególne jego fragmenty możesz powiększyć odpowiednimi przyciskami na panelu sterowania. Na asteroidzie powinieneś mieć jeden budynek i jeden statek transportowy, do którego możesz się dostać poprzez dwukrotne kliknięcie na nim lub przy użyciu opcji wydawania rozkazów statkom z panelu sterowania. Budynkiem jest CPU (Główny System Zabezpieczający), w którym to znajdują się Twoi robotnicy; dwukrotne kliknięcie na nim spowoduje przeniesienie się do ekranu budowy. Pojedyncze kliknięcie wyświetla podsumowanie zapasów kolonii, takich jak moc zasilania, zasoby powietrza, żywności i wody.

Nowy CPU może zostać wybudowany jedynie w czasie powstawania nowej kolonii na niezamieszkałym asteroidzie – statek transportowy wykona to automatycznie po wydaniu mu takiego polecenia (pod warunkiem, że posiadasz wystarczająco dużo gotówki). Aby rozpocząć budowę, należy przenieść odpowiednią ilość funduszy do budżetu przeznaczonego na budowę, do którego możesz się dostać po naciśnięciu przycisku Finance na panelu sterowania. Kiedy przeciągniesz myszką odpowiednią kwotę (pojawi się pasek z informacją, jakiej kwoty użyłeś i ile Ci jeszcze pozostało), możesz rozpocząć budowę kolonii poprzez naciśnięcie przycisku budowy i wybranie odpowiedniego budynku. Jako pierwsze powinieneś wybudować: elektrownię, przetwórnię powietrza, wody i jedzenia, dzięki czemu Twoi koloniści mogą przeżyć; później przyjdzie czas na budowę mieszkań, centrum sterowania, regulatora grawitacji, fabryki broni i stoczni produkującej statki kosmiczne. Kiedy dojdziesz już do budowy ostatniego z wymienionych powyżej, powinieneś pomyśleć także o konstrukcji lądowiska i stacji uzupełniania paliwa – w przeciwnym wypadku Twoje statki mogą mieć (a nawet na pewno będą miały) kłopoty w poruszaniu się. Musisz także pamiętać o wydobywaniu surowców, więc należy wybudować kopalnie i magazyny.

Przedstawione powyżej uwagi powinny dać Ci podstawowe pojęcie o grze i sposobach, dzięki którym Twoja kolonia może się rozwijać. *Fragile Allegiance* jest możliwe do zainstalowania z poziomu DOS-owego menu CD Gamera – po wykonaniu wszystkich koniecznych czynności, wystarczy uruchomić grę, pisząc FRAGILE z katalogu, w którym została zainstalowana.

Inne dema

Diablo

Blizzard

8 MB RAM, Windows 95, Pentium

Zostaliśmy powaleni na kolana przez *Warcrafta 2*, a teraz zanosi się na kolejny hit – *Diablo* – znakomitą przygodówko-zręcznościówkę. Najnowsze dziecko Blizzarda czeka na Was w postaci w pełni grywalnego demo na tegomiesięcznym CD-ROM-ie; znakomita grafika SVGA, niesamowita muzyka i efekty dźwiękowe.

Po zakończeniu robiącej wrażenie sekwencji intro, na którą powinien poświęcić chwilkę każdy gracz, już widać, że ta gra może stać się prawdziwym przebojem gier na komputerach PC, na którą wielu ludzi będzie niecierpliwie czekać. Zabawa rozpoczyna się w cichej wiosce – warto jest dość szybko zacząć się rozglądać wokół, wspomagając się klawiszem <F1> (pomoc), gdyż taki stan rzeczy nie utrzyma się zbyt długo. Grę można uruchomić z poziomu menu windowsowego, jednakże mogą to zrobić jedynie posiadacze komputerów z procesorami Pentium i zainstalowanymi Windows 95. Na koniec szybka podpowiedź: porozmawiaj z właścicielem tawerny i nie pozostawaj zbyt długo w podziemiach.

MAX

Interplay

8 MB RAM, MS-DOS, 486DX

Max jest mieszanką akcji z *Command & Conquer*, ze strategią z *Civilization 2* – a połączenie to wykonane jest wprost perfekcyjnie. Demo na dysku CD Gamera zawiera pięć misji treningowych z pełnej wersji gry i daje znakomite wprowadzenie w klimat gry i przegląd jej możliwości. Grę można zainstalować z poziomu menu DOS-owego, a uruchomić z docelowego katalogu poleceniem MAX. Pełniejsze informacje można odnaleźć w pliku README.TXT.

Dungeon Keeper

Electronic Arts

8 MB RAM, MS-DOS, 486DX

Sekwencja wideo przedstawiająca rozgrywkę jakiegoś szczęściarza, któremu udało się pograć w *Dungeon Keeper*, kiedy nam, pozostałym graczom, pozostaje jedynie czekanie. Program można zainstalować z poziomu menu DOS-owego, a uruchomić po wpisaniu RUN w katalogu KEEPDEMO.

Gene Wars

Electronic Arts

8 MB RAM, MS-DOS, 486DX

Na dysku CD Gamera czekają na Was przerażające możliwości zaawansowanej inżynierii genetycznej w demo gry *Gene Wars*. Musisz budować budowle, realizować projekty i obserwować ciągle poziom zadowolenia Etheralów podczas tworzenia najwyższych form życia. Instalacja programu odbywa się z poziomu menu DOS-owego – po instalacji należy wybrać odpowiednią kartę dźwiękową, po uruchomieniu SETSOUND z katalogu z grą; uruchomienie gry następuje po wykonaniu polecenia DEMO.

Zanim zaczniesz

Radzimy, abyś zwolnił tak wiele pamięci expanded. Aby to zrobić, będziesz musiał poedytować trochę plik C:\CONFIG.SYS. Aby to zrobić, napisz z głównego katalogu dysku C:
edit config.sys i naciśnij <ENTER>
Powinieneś teraz odnaleźć linię zawierającą słowo „EMM386.EXE" i zmienić jej zawartość po tym słowie na słowo „RAM", tak aby linia wyglądała:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
oczywiście pod warunkiem, że plik EMM386.EXE mieści się w katalogu C:\DOS. Jeśli jest inaczej musisz wpisać ścieżkę dostępu do niego.
Innym sposobem na uzyskanie takiego efektu jest użycie programu MEMMAKER, jednakże należy używać go bardzo ostrożnie (zwłaszcza jeśli masz menu startowe MS-DOS-u, albo połączenia DOS- Win/Win 95).
Czasem mogą wystąpić kłopoty z programem MSCDEX - jego najnowsza wersja jest na dysku CD „PC Gamera".

Menu DOS

Włóż dysk CD do napędu i wybierz go pisząc D: i naciskając <ENTER> (oczywiście jeśli napęd CD jest oznaczony inną literą - musisz ją wpisać; wywołanie programu MSCDEX podczas startu komputera podaje Ci ją). Uruchom menu przez napisanie GO i naciśnięcie <ENTER>. Jeśli używasz Windows 95, radzimy, abyś uruchomił komputer w trybie „DOS Prompt" i zrobił to samo co dla zwykłego DOS-u. Po ewentualnym (nie polecanym) uruchomieniu menu dosowego z Windows 95 nie jest zalecane przełączanie się między zadaniami.

Menu Windows 3.1/3.11

Uruchom Windows 3.1 (lub 3.11) i wybierz polecenie „Uruchom" z menu „Plik" z „Menedżera programów". Naciśnij na przycisk „Przeglądaj" i wybierz plik „PCG.EXE" z dysku CD. Pojawi się nowa ikona na desktopie - dwukliknięcie na niej spowoduje uruchomienie menu, które uruchamia jedynie gry dla Windows 3.1 - musisz użyć menu DOS, aby uzyskać dostęp do DOS-owych gier.

Menu Windows 95

Po włożeniu CD do napędu pojawi się menu pozwalające na wybór wyjścia do Windows, przeglądania zawartości dysku lub uruchomienie menu programów z dysku. Menu „Run" zawiera zarówno programy dla Windows 95, jak i dla 3.1.

Masz problemy?

Jeśli Twój CD jest uszkodzony, prosimy odesłać go pod adres podany niżej. Prosimy równocześnie o wcześniejsze sprawdzenie, czy wszystkie kroki instalacji zostały wykonane poprawnie, aby nie było wątpliwości, że problemy są natury sprzętowej. Do CD prosimy dołączyć informację o naturze błędu oraz zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną. Wymiana CD jest konieczna jedynie w przypadku fizycznego uszkodzenia dysku.

PC Gamer po polsku
04-202 Warszawa
al. Marsa 6
tel./fax (0-22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl

Jak zamawiać?

Informujemy, że istnieje możliwość nabywania oddzielnie krążków CD z „Edycji CD". Cena takiego krążka wynosi 9,50 zł + 1,00 zł koszty przesyłki.
Zamówienia przyjmujemy wyłącznie na standardowych blankietach pocztowych. Należy pamiętać, żeby wypełnić go czytelnie, a w miejscu na korespondencję napisać jeszcze raz imię, nazwisko, adres zamawiającego i czego dotyczy wpłata. W tym przypadku - cover disc nr. 36 (jest to zgodne z numeracją brytyjską).
Zamówienia należy kierować pod adres redakcji - jak wyżej. Honorujemy także przelewy na konto bankowe. Oto jego numer:
Computer Graphics Studio
PKO B.P. XII O/W-wa
1629-314295-136
• Aktualnie do pisma „PC Gamer po polsku Edycja CD" dołączane są oryginalne krążki z edycji brytyjskiej. Są one sprawdzane przeciwko istnieniu wszelkich znanych wirusów przed rozpoczęciem ich kopiowania i rozpowszechniania. Oprogramowanie jest instalowane i testowane przed umieszczeniem na dysku CD. Future Publishing nie bierze odpowiedzialności za ewentualne szkody powstałe podczas używania programów. Radzimy dokonanie kopii bezpieczeństwa ważnych plików przed zainstalowaniem nowego oprogramowania.

Syndicate Wars

Electronic Arts
8 MB RAM, MS-DOS/Win 95, 486DX
W tym demie z możliwością gry, przejmujesz dowodzenie nad grupą czterech cyborgów – zabójców w kilku misjach przeciwko wybranym celom należącym do konkurencyjnej korporacji; dzięki temu możesz skąpać ulice miasta we krwi.
Użytkownicy Windows 95 mogą zainstalować grę z poziomu menu przeznaczonego dla tego systemu – pozostali z Was muszą zrobić to z poziomu MS-DOS-u. Kiedy instalacja zakończy się poprawnie – wystarczy przejść do katalogu SWARS i napisać PLAY, aby rozpocząć zabawę.



Chasm

Action Forms
8 MB RAM, MS-DOS, 486DX
Programiści z id Software zapewne zostaną zszokowani, kiedy zobaczą tę grę – jest to strzelanina we w pełni trójwymiarowym świecie, widziana z oczu sterowanej postaci (coś w rodzaju *Quake*), dla której wystarcza komputer z procesorem 486, a demo mieści się niemalże na jednej dyskietce... Instalacja z poziomu menu DOS-owego, uruchomienie poprzez wpisanie CHASM z katalogu, do którego odbyła się instalacja.

Hyper Blade

Activision
8 MB RAM, Windows 95, 486DX2
(zalecane Pentium)
Hyper Blade jest futurystycznym rozwinięciem gry w hokeja, której rozgrywki odbywają się na sferycznej arenie. Gra jest dobrze dopracowana, zarówno znakomite animacje postaci, jak i scenariusz. Instalacja poprzez wybranie jej tytułu z poziomu menu windowsowego CD Gamera.

Deatch Rally

Apogee
8 MB RAM, MS-DOS, 486DX2
Robiąca duże wrażenie gra wyścigowa widziana z pozycji powyżej dachu, zawierająca znakomite animacje i efekty dźwiękowe, a także kolekcję niezwykłych dodatkowych „wzmocnień". Instalacja:
1. Rozpakować grę z poziomu menu DOS.
2. Przejść do katalogu, do którego została zainstalowana gra i uruchomić program DR1.EXE.
3. Po zakończeniu działania tego programu należy uruchomić instalację sterownika do karty dźwiękowej za pomocą polecenia SETUP.
4. Uruchomić grę poleceniem DR.

SWIV 3D

SCI
8 MB RAM, MS-DOS/Windows 95, 486DX2
(zalecane Pentium)
Znakomita, klasyczna gra z Amigi, znalazła wreszcie swoją drogę na ekrany komputerów PC. *SWIV* jest to świetna strzelanina, w której sterujesz ciężko uzbrojonym i opancerzonym helikopterem szturmowym, wykonując kolejne misje, walcząc nad jedwabiście pofalowaną, teksturowaną powierzchnią ziemi. Obydwie wersje – zarówno dla DOS, jak i dla Windows 95, są dostępne z odpowiednich menu – użytkownicy DOS muszą wpisać SWIV_DOS z katalogu, do którego zostanie zainstalowana gra, aby ją uruchomić.

Chess Master On-line

Mindscape
8 MB RAM, Windows 95, 486DX
Warto jest wypróbować ten program, zawierający w sobie engine podobny do *Chessmaster 5000*, aby przekonać się, jacy jesteśmy słabi (lub mocni) w szachach w porównaniu z innymi ludźmi na całym świecie. Instalacja z poziomu menu windowsowego, podczas której to operacji utworzona zostanie również ikona startowa programu. Tylko dla Win 95.

Hellbender

Microsoft
8 MB RAM, Windows 95, 486DX2
(zalecane Pentium)
Jeśli grałeś już w *Terminal Velocity* i *Furry 3*, to teraz znajdziesz dalszy ciąg serii strzelanin trójwymiarowych. Podobnie jak *Fury 3 – Hellbender* jest tylko dla Win 95, a jako taki, jest dostępny tylko z windowsowej wersji menu CD Gamera. Klawisze sterujące:
Przyśpieszanie - X
Zwalnianie - Z
Afterburner - F
Wybór broni - od 1 do 0

Bug!

Sega
8 MB RAM, Windows 95, 486DX2
(zalecane Pentium)
Bug! jest to trójwymiarowa platformówka! W ten sposób rozgrywka staje się bardziej urozmaicona i trudniejsza, jako że zawsze trzebadokładnie oszacować swoją pozycję, zanim zacznie się skakać, aby zebrać „power-upy" i rozdeptywać insekty. Instalujemy ją z menu windowsowego CD Gamera, po czym przy pomocy „Eksploratora Windows" odszukać w katalogu, w którym została zainstalowana gra, plik BUG!.EXE i dwukrotnie na nim kliknąć.

Deadlock

Accolade

8 MB RAM, Windows 3.x (wraz ze sterownikami Win32s) lub Windows 95, 486DX
Deadlock jest fantastyczną grą strategiczną, grafika SVGA, dość absorbujący scenariusz. Gra nieco zbliżona do *Civilization 2* i *Sim City 2000*, ale zawiera również nieco elementów akcji podobnie jak Warcraft 2. Jest kompatybilna z obydwiema wersjami Windows, ale użytkownicy Windows 3.1 i 3.11 będą musieli zainstalować sterowniki Win32s z głównego menu windowsowego (o ile jeszcze tego nie zrobili).

Jagged Alliance: Deadly Games

Sir-tech
8 MB RAM, MS-DOS, 486DX
Jagged Alliance jest strategiczną grą wojskową, rozgrywaną w turach. Dowodzisz grupką najemników, atakujących różne cele – za pieniądze. Instalacja z poziomu menu DOS-owego – po zakończeniu instalacji należy uruchomić program do ustawiania karty dźwiękowej (SETSOUND) z katalogu, w którym została zainstalowana gra. Uruchomienie po napisaniu DEADLY i naciśnięciu klawisza <ENTER>. Więcej dowiesz się z pliku README.TXT.

Tracer

7th Level
[illegible] MB RAM, Windows 95, 486DX2
Tracer jest to jedna ze zwykłych gier-układanek. Tym razem znajdujesz się w wirtualnym świecie, przez który się przedzierasz dzięki układaniu wielokolorowych figur na odpowiedniej siatce. Instalacja z poziomu menu windowsowego, jako że działa tylko z Win 95.

Warunki Prenumeraty

1. Prenumeratę miesięcznika PC Gamer po polsku można zamówić od dowolnie wybranego numeru (wliczając w to numery poprzednie). Obecnie przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów pisma i to zarówno wersji bez krążka, jak również „Edycji CD".
2. Aby zamówić prenumeratę wystarczy wypełnić czytelnie standardowy blankiet pocztowy, a w miejscu na korespondencję (na odwrocie blankietu) powtórzyć adres zamawiającego i napisać czego dotyczy zamówienie np. zamawiam PC Gamer Edycja CD x 3 od nr 4/96.
Określoną kwotę pieniędzy będącą trzy lub sześciokrotną wielkością aktualnej ceny, tymże przekazem prosimy przesłać na adres redakcji.
3. Wpłaty można również dokonywać za pośrednictwem banku na konto:
Computer Graphics Studio
PKO BP XII O/W-wa
1629-314295-136
4. Potwierdzeń wpłat NIE NALEŻY przesyłać do redakcji.
5. Adres redakcji w stopce.

Shareware

Boxes 3

The Thompson Partnership
[illegible] MB RAM, Windows 3.x, 486DX
Boxes 3 jest odmianą *Tetrisa*, w której musisz manewrować spadającymi obiektami na zmiennych poziomach oraz różnych prędkościach. Instalacja z poziomu menu windowsowego.

World Empire IV

The Thompson Partnership
8 MB RAM, Windows 3.x (wersja 16-bitowa), Windows 95 (wersja 32-bitowa), 486DX
Oparta na systemie gry planszowej Ryzyko (Risk), *World Empire IV* jest grą strategiczną w systemie turowym. Celem jej jest zdobycie Światowego Imperium, totalnej dominacji nad światem. Rozgrywkę rozpoczynasz z 56 armiami rozłożonymi w sposób losowy po całej powierzchni mapy. Wersje zarówno dla Windows 3.x, jak i dla Win 95, są dostępne z poziomu menu windowsowego CD Gamera.

Dokończenie na stronie 64.

Pierwszy raz widzisz...

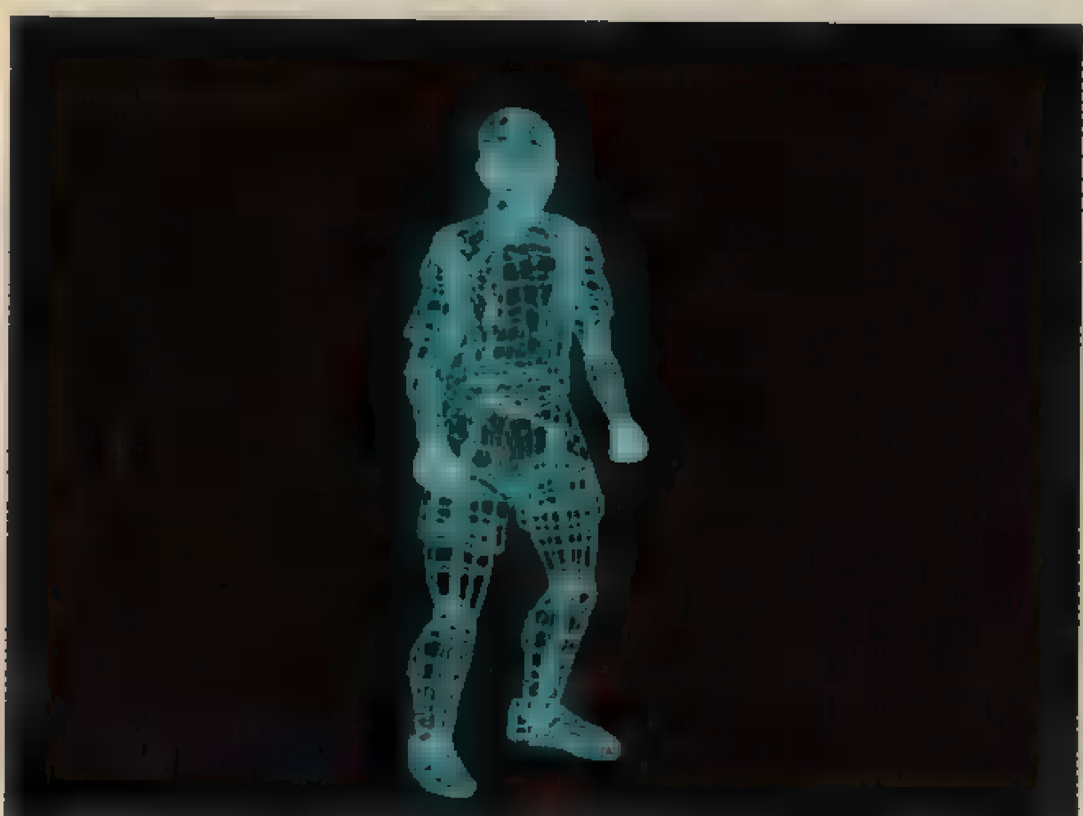
FIFA 97

W 1995 była *FIFA Soccer*. W 1996 mieliśmy *FIFA 96*. Teraz, po innowacjach, EA jest bliskie wydania – tak, zgadłeś – *FIFA 97*.



Ooo, cóż za wspaniała animacja. Zdjęcie poniżej ukazuje, jak to działa. Czerwona siatka jest kombinacją dwóch takich samych zielonych siatek.







Oczywiście, widok jak ten jest świetny, kiedy pierwszy raz grasz, lub pokazujesz [redacted] swoim rodzicom czy babci, ale nie jest łatwo grać [redacted] ten sposób. Prawdopodobnie zmienisz ustawienie kamery po pierwszym dniu zabawy.

W 1982 roku powstała firma DISTINCTIVE SOFTWARE, by tworzyć gry dla dużych wydawców oprogramowania na C-64. Accolade odniosła sukces stworzonym przez nią *Hardballem*, *Test Drivem* i *Grand Prix Circuit*. Gdy Electronic Arts kupiła tę firmę, przekształciła ją w EA Sports. Cztery lata później skrzydło developerskie odpowiedzialne już było za wypuszczenie trzech produktów.

Związek nowej technologii z bogactwem nazwisk spowodował, że *FIFA*, *NHL* i *Madden NFL* sprzedaje się dosłownie na kopy. Te Święta Bożego Narodzenia zapewne będą świadkiem kolejnego sukcesu, gdy *FIFA 97* wejdzie do sprzedaży. Czy EA Sports osiągnęła już taki etap, by wydawać równie świetną grę co roku? Bruce McMillan, człowiek odpowiedzialny za produkcję branży *FIFA* wyznaje: „Może to nieco Was zaskoczy, ale ja naprawdę uwielbiam grać w *Sensible Soccer*". O kurczę. „*Sensible* ma niesamowitą grywalność, łatwo osiągnąć w niej poziom mistrzowski, ale brak tam doświadczeń związanych z dźwiękiem i obrazem. Sądzę, że *FIFA* także ma dobrą grywalność, ale jeszcze nie najlepszą". Dlatego chce to wszystko osiągnąć z *FIFA*? „Tak".

Technicznie *FIFA* jest na podobnym poziomie co *Actua Soccer*, ale łączy w sobie wnioski zdobyte w ciągu ostatniego roku z nowym odwzorowaniem graczy na ekranie. Nie są to tylko wielokąty – EA zdecydowała, że można otrzymać lepszą częstotliwość wyświetlania danych na monitorze poprzez wyrenderowanie nóg graczy z setek wielokątów i potraktowanie ramion jako jednego wielokąta – co zresztą możemy oglądać. I to działa.

Z pomocą gwiazdy Newcastle – Davida Ginoli – każdy ruch został nagrany, a następnie połączony z nową technologią znaną jako Motion Blending. Rezultaty tego są absolutnie rewelacyjne. Motion Blending wymaga od nas większej uwagi. Poprzednie technologie oznaczały opóźnienia w reagowaniu na wciskanie klawiszy, a animacja zbliżając się do końca zaczynała „skakać". Brian Plank, twórca Motion Blending, jest facetem, który najlepiej nam wytłumaczy o co tu chodzi:

„To przypomina np. płynne przechodzenie jednego dźwięku w drugi, ale w trzech wymiarach" – tak wygląda jego pierwsze podejście. „PC patrzy na położenie i kąty kawałków ciała w dwóch fazach ruchu i przeprowadza ich interpolację na 4-5 klatek. To łagodne, a zarazem gwałtowne przekształcenie." Acha!

Nastąpiło także odświeżenie komentarza. EA skaptowała Desa Lynhama i Andy Graya, by dołączyli do Jona Motsona (komentatora z poprzedniego roku) i nagrano opinie oraz dialogi tak, by brzmiały lepiej niż komentarz radiowy czy telewizyjny. Jedną z ważniejszych innowacji jest inteligencja komputerowych graczy. Na szczęście stara, żałosna sztuczna inteligencja została zastąpiona nową. Mark Gipson wyjaśnia dlaczego: „mieliśmy możliwość oszukiwania bramkarzy w *FIFA 96* – strzelając z tych samych miejsc i stosując zwody, ładowaliśmy piłkę prosto do siatki. Teraz tego nie będzie. Zrozumiano wreszcie fizykę piłki – teraz wiadomo jak ją podkręcać. Trudniej jest strzelać z dalszych odległości". Ale to nie wszystko. „Komputer jest lepszy w grze w polu. Jeżeli posiada piłkę, zdecyduje się ją podać, strzelić lub zwyczajnie Cię minąć, jednak musi teraz wziąć pod uwagę umiejętności poszczególnych graczy na boisku. Nie będzie oszukiwał. Widzi teraz tylko to, co my na ekranie, więc nie może być pewny, że ktoś się nie zbliża zza pleców. Także, gdy któryś zawodnik zostanie usunięty z pola, reszta drużyny mobilizuje się, by załatać powstałą lukę".

Z niesamowitym renderowanym intro, doskonałą rockową muzyką, *FIFA 97* może być na tyle dobra, by stanąć twardo na nogach bez podkreślania, że firmowana jest przez EA czy FIFA. Ostatnie pytanie do Bruce'a. Czy martwią go miliony innych gier o piłce nożnej? „Jesteśmy swoją największą konkurencją. *FIFA 96* sprzedała się bardzo dobrze". PCG



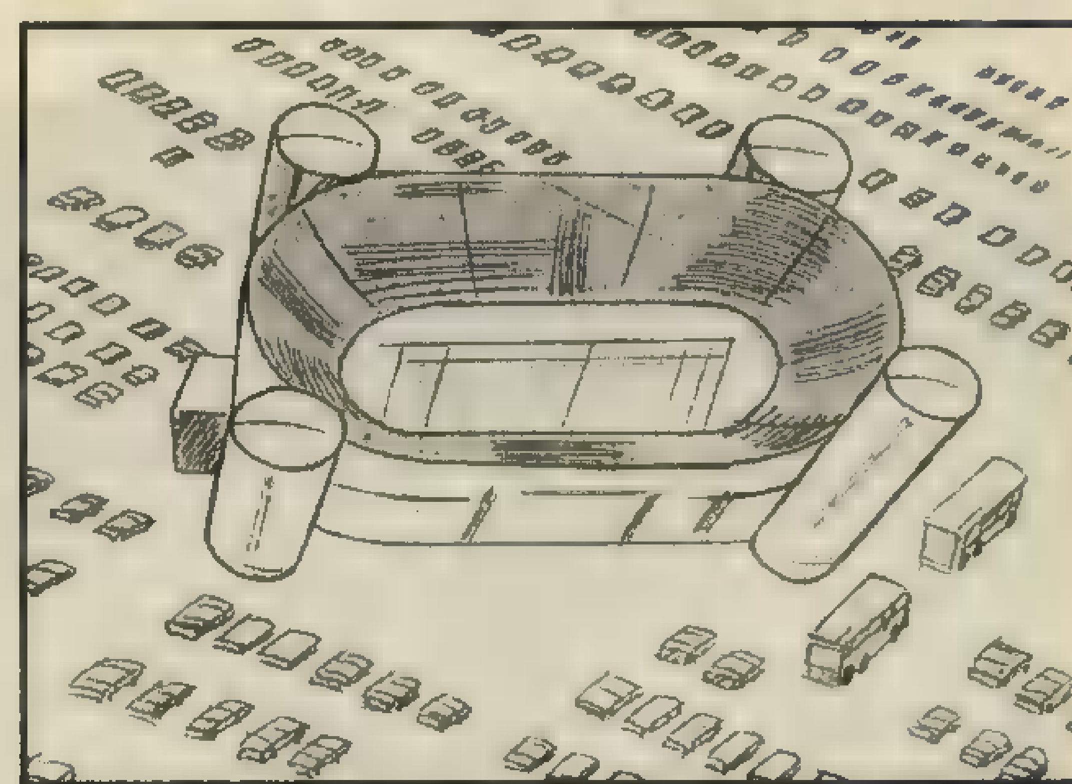
Pomyśl o pieniądzach jakie możesz zaoszczędzić na kosztach utrzymania boiska.

„EA skaptowała Desa Lynhama i Andy Graya, by dołączyli do Jona Motsona (komentatora z poprzedniego roku)."

DLACZEGO FIFA 97 ZNÓW BĘDZIE NAJLEPSZA

- **Szybki, przyjemny engine grafiki 3D.**
- **Panienki kochają francuską supergwiazdę Davida Ginolę, który pomógł w pracach nad dynamiką.**
- **EA nauczyła się wielu nowych rzeczy na temat gier.**
- **Postawiono kolejny krok, jeżeli chodzi o komentarz.**
- **Panienki kochają także Desa Lynhama za jego złośliwy i barwny język.**
- **I tak się sprzeda dobrze, czy Ci się to podoba, czy nie, ponieważ tak już jest.**

Producent	EA Canada	Zaawansowanie	80%
Wydawca	Electronics Arts	Premiera	22 Listopad





Wczesne skecze demonstrują Kanadyjczykom i Amerykanom czym jest gra zwana football.

Pierwsze spojrzenie na...

IMPERIUM



Jeśli jakość samej gry choć trochę zbliży się do prezentowanych tu pomysłów, to *Imperium Galactica* będzie naprawdę dobra.









Rozmaitość rozwiązań technicznych Obcych nadaje grze niezwykły posmak.

GALACTICA

Masz ochotę na jakąś ostrą strategię międzyplanetarną? Więc może coś węgierskiego.

Wpół godziny po opuszczeniu hotelu znaleźliśmy się na prawdziwych Węgrzech. Pełna wstrząsów jazda taksówką przez wykładane kostką, pełne wystających szyn tramwajowych ulice oraz wiele źle rozwiązanych przejść dla pieszych, dała w efekcie bóle w krzyżu oraz otarcie się o śmierć wielu niewinnych przechodniów. Budynek – surowy, szary blok mieszkalny, stojący naprzeciw jakiegoś taniego baru, przy którym autobusy stają ze trzy razy na minutę – jest siedzibą Digital Reality. Ośmiu członków zespołu gnieździ się w dwóch niewielkich pokoikach, pracując nad swą najnowszą grą, *Imperium Galactica*.

Bardziej oblatani z Was pewnie pamiętają *Reunion* – poprzednie dokonanie tego jedynego, szerzej znanego z węgierskich producentów oprogramowania. Został on wydany przez Grand Slam, a my omawiając go ponad 2 lata temu, nagrodziliśmy wysiłki zespołu prowadzonego przez Gabora Fehera oceną 85%. *Imperium Galactica* jest utrzymane w tym samym stylu – przypominającym *Dune 2* – ale wprowadza całą masę nowych elementów. Zasadniczo jest on nastawiony na zrobienie gulaszu z najlepszych części z *Command & Conquer, Civilization, Sim City* oraz *Ascendancy*, mającego dać ostateczną kosmiczną grę strategiczną.

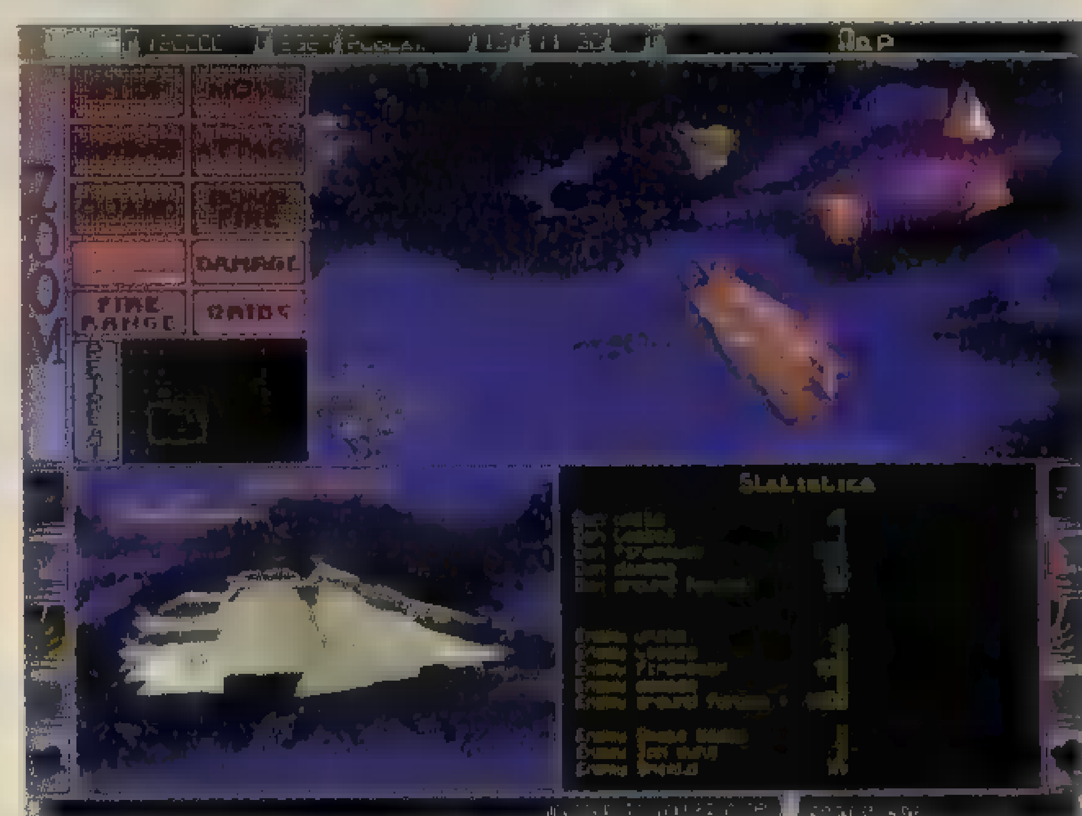
Jeśli ten cel brzmi zbyt ambitnie, to spoko. Zasady gry są podobne do Ascendancy. Na początku kontrolujesz jedną planetę i, zaczynając od tego, musisz wybudować infrastrukturę, która pozwoli Ci skolonizować inne części galaktyki. Osiąga się to przez konstruowanie statków kosmicznych, zapełnianie ich kolonistami i wysyłanie w szeroki kosmos dla zakładania nowych osiedli.

Celem gry jest (no proszę, kto zgadnie) dominacja w galaktyce. Jest to jednak osiągane nie tylko metodami militarnymi. Digital Reality zdecydował się wprowadzić do gry element efektywnej dyplomacji, więc zadanie koncentruje się raczej na zjednoczeniu rozbitej galaktyki niż na jej zmiażdżeniu. Oczywiście zaangażowane są w to siły wojskowe, ale Twoim zadaniem jest stworzenie efektywnej koalicji kilku ras (spośród siedmiu dostępnych), która zdoła wymusić na niedowiarkach pokój i stabilizację, co w końcowym rozrachunku jest bardziej cenione niż konflikt zbrojny.

„Koncentruje się na zjednoczeniu rozbitej galaktyki niż na jej zmiażdżeniu."

Na łatwiejszych z pięciu poziomów trudności będziesz prowadzony przez zawiłości taktyki i niezbędnych posunięć za pomocą szeregu gotowych scenariuszy i misji. Zostały one zaprojektowane tak, aby zapoznać nowego gracza z zasadami rozgrywki. Na trudniejszych poziomach gra bardziej zaczyna przypominać *Elite*, dając niemal pełną dowolność w sposobach wykonania zadania. Niezależnie który z tych sposobów wybierzesz, kluczem do sukcesu będzie system zarządzania planetą. Każda z ponad setki planet jest reprezentowana przez jedno miasto, przypominające te z *Civilization*, które rozrasta się w miarę budowania przez Ciebie nowych budynków. Budowle takie jak fabryki, elektrownie słoneczne, przetwórnie wody, centra handlowe czy działa jonowe decydują o profilu Twej produkcji i jednocześnie chronią Cię przed napastnikami.





Sukces gry w dużej mierze zależy od efektywności rozwiązań trójwymiarowych bitew kosmicznych.

Ukończenie *Imperium Galactica*, poza dyplomacją, wymaga jednak niezłej ilości walk. Wszystko kręci się wokół walk w czasie rzeczywistym, bardzo podobnych do tych w *Command & Conquer*. Do przejęcia planety niezbędne są dwa elementy – walka w kosmosie oraz faktyczna inwazja lądowa. Dla przetransportowania sił inwazyjnych i zajęcia planety niezbędne jest uprzednie oczyszczenie systemu z wszelkich kosmicznych sił defensywnych. Teoretycznie uzyskuje się to przez przerzucenie własnych statków bojowych do systemu przeciwnika i poderwanie do boju jego własnej floty. Sama natura tej, rozgrywanej w czasie rzeczywistym, części powoduje jej znaczną przewagę nad stateczniejszym, bazującym na turach, systemem Ascendancy, a obecność istotnych sił naziemnych nadaje rozgrywce dodatkową głębię.

Po roku posuchy, jeśli chodzi o sensowne kosmiczne gry strategiczne, zdaje się, że niespodziewanie znowu przykuły one uwagę rzesz projektantów na całym świecie. Jeśli dodamy do tego *Red Alert, Masters Of Orion 2, Fragile Allegiance* i *Star Control 3*, które również mają trafić do sprzedaży pod koniec roku, to przyszłość zapowiada się bardzo ciekawie – no, chyba że nosisz nazwisko Westwood. PCG

DLACZEGO IMPERIUM GALACTICA BĘDZIE WŚRÓD GWIAZD

- **Łączy w sobie elementy najpopularniejszych gier.**
- **Dyplomacja wyróżnia go z tłumu.**
- **Walka w czasie rzeczywistym spodoba się wszystkim, którzy grają w C&C.**
- **Jest tu masa wstępnie renderowanej grafiki, która warta jest obejrzenia.**
- **Są tu 42 typy budynków.**
- **Jest węgierska, a więc odmienna.**

Producent	Digital Reality	Zaawansowanie	75%
Wydawca	GT	Premiera	Listopad

Pierwszy raz widzisz...

POWER F1





Jeżeli znudzi Cię jeżdżenie w kółko, możesz zatrzymać się na drobną rozgrywkę w klasy.
Jordan miał w tym sezonie bardziej wyblakłe kolory.









Niezbyt zaawansowana technicznie, ale dostarczająca wiele uciechy opcja gry na podzielonym ekranie powinna dla wszystkich stanowić lekcję.
Oto czego chcemy więcej oglądać.

Czy też *Full On F1*, jak mogliśmy przeczytać na naszym krążku – tytuł zmienił się w połowie miesiąca. Nadal jednak są to zręcznościowe wyścigi Formuły 1.

Ta gra w ciągu krótkiego czasu, w którym wiemy cokolwiek na jej temat, zmieniała swój tytuł częściej niż Salman Rushdie zmienia swój adres. W zeszłym miesiącu opisywaliśmy ją jako Driving Force, w ciągu ostatnich czterech tygodni obcowaliśmy z nią jako Full-On F1, a teraz prezentujemy ją jako *Power F1*. Biorąc pod uwagę, że *Power F1* będzie musiało konkurować *GP2*, uznawaną za najlepszą symulację wyścigów na PC, trochę nerwowości i późnych poprawek jest całkowicie zrozumiałe.

Czego *Power F1* potrzebuje na gwałt, to doza oryginalności, pewien indywidualizm, który pozwoli jej znaleźć się w kręgu zainteresowań graczy. Programiści z Teque twierdzą, że udało im się to osiągnąć. *GP2* wymaga dużego zaangażowania, podczas gdy *Power F1* przeznaczona jest dla tych, którzy chcą jedynie wykonać szybką rundę po torze.

„Chcieliśmy odejść od wiernej symulacji i skoncentrować się raczej na elementach zręcznościowych" – wyjaśnia Dave Parsons. „*Power F1* jest dużo prostsza w grze. Na przykład dużo łatwiej jest wyprzedzać. Gracz nie musi znać się na technicznej stronie wyścigów. Wszystko, co musi zrobić, to usiąść za kierownicą i jechać."

Nie chcąc wierzyć na słowo, wydelegowaliśmy najmniej technicznie zorientowanego faceta, aby sprawdził te przechwałki. W ciągu kilku sekund testowania wersji demonstracyjnej jego strategia „nie dotykam hamulca" pozwoliła mu przecisnąć się na czoło chmary bolidów – przynajmniej do pierwszego zakrętu, który spowodował spektakularną kraksę, po której samochód wyglądał jak akordeon, a na twarzy zawodnika wykwitł promienny uśmiech.

Wszystkim znużonym techniczną stroną wyścigów Formuły 1, *Power F1* w rzeczywistości dostarcza przyjemności uczestniczenia w wyścigowym pojedynku, polegającym na umiejętnym wymijaniu i blokowaniu – w stylu Damona Hilla – przeciwników. Gra daje wrażenie niesamowitej szybkości, gdzie ma się wrażenie utraty kontroli nad bolidem jeszcze zanim do tej utraty dojdzie.

Chociaż producenci poświęcili niektóre aspekty symulacji na rzecz dostarczenia dobrej zabawy, wszystkie główne elementy wyścigów Formuły 1 pozostały. Tory, typy samochodów i nazwiska kierowców odpowiadają tym z sezonu 1995. Ponadto wszystkie bolidy zostały dokładnie wymodelowane, łącznie z siłami oddziaływującymi na nie w czasie wyścigu, dodano również takie przyjemne drobiazgi, jak ślady gumy na torze, unoszące się dymy i wyczyny akrobatyczne niefortunnych kierowców.

Podsumowując, *Power F1* dostarcza na tyle dużo (bądź na tyle mało) prawdziwej Formuły 1, by było to strawne dla przeciętnego gracza. Można spróbować sił we wszystkich siedemnastu wyścigach sezonu, włączając w to sesje treningowe, kwalifikacje, tudzież sprawdzanie pogody przez wyścigiem albo można też rzucić się od razu do walki w bezpośrednim pojedynku. Jeżeli mamy ochotę, to możemy nawet spróbować sił w tajemnej sztuce przygotowywania wozu do wyścigu, majstrując przy zawieszeniu i innych rzeczach, chociaż jest to uproszczone w porównaniu z *GP2*. W czasie samych zawodów można pobawić się w strategię, planując zjazdy do boksów, zmiany opon i dodatkowe tankowania, chociaż nie jest to konieczne. Co jednak najlepsze, to fakt, że *Power F1* daje możliwość gry w dwie osoby w trybie podzielonego ekranu – cudowna opcja, często pomijana przez producentów lekceważących bezsieciowe masy.

To, czy *Power F1* udało się znaleźć sobie niszę, jako zręcznościowej alternatywie dla *GP2*, ocenimy w recenzji w przyszłym miesiącu. Do tego czasu mamy nadzieję, że demo zamieszczone na naszym CD pozwoli się zorientować, czy twórcy są na dobrej drodze.

„Pierwszy zakręt wywołał spektakularną kraksę, po której samochód wyglądał jak akordeon, a na twarzy zawodnika wykwitł promienny uśmiech."







Zanim zaleją nas stosy listów od mieszkańców Monte Carlo informujemy, że Teque przyznała, iż dosyć swobodnie podeszła do kwestii autentyczności scenerii.

DLACZEGO POWER F1 POWINNA ZOSTAWIĆ KONKURENCJĘ W TYLE

- **Wyścigi Formuły 1 z destrukcyjnym zacięciem.**
- **Niesamowita szybkość.**
- **Możliwość gry w dwie osoby na podzielonym ekranie.**
- **Dla zainteresowanych możliwość bardziej technicznego podejścia.**
- **Można skorzystać z opcji replay w celu stworzenia ekscytujących kompilacji kraks, które normalnie możemy oglądać w telewizji po zakończeniu sezonu.**

Producent	Teque	Zaawansowanie	85%
Wydawca	Eidos	Premiera	Listopad

W TYM MIESIĄCU

W tym miesiącu Jeden z satelitów szpiegowskich PC Gamera, krążących setki kilometrów nad powierzchnią Ziemi, nieznacznie zmienił swą orbitę. Wykrył bowiem nowe informacje o Command & Conquer: Red Alert i dostarczył je bezpośrednio na nasze łamy. Znajdziecie tu również Jetfightera 3 – nowy symulator F-22, nowe informacje o Unreal (który już dawno tu nie gościł), a także o FX Fighterze Turbo i paru innych grach, bliskich swej premiery. I jest oczywiście Lista Przebojów oraz Lista Najbardziej Oczekiwanych Gier.

ZAPOWIEDZI

Cel! Pal!

Sprzedadzą w tym roku więcej gier niż jakikolwiek inny producent. Będą odpowiedzialni za miliony zmarnowanych roboczogodzin i wzniecą na nowo debatę na temat, która gra jest grą wszechczasów. Command & Conquer: Red Alert nadchodzi.

JAMES FLYNN

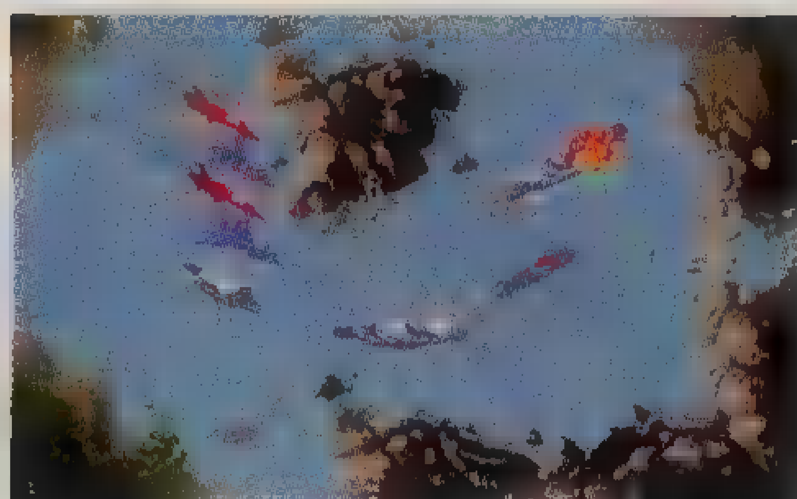
Pod wieloma względami największym wydarzeniem, mającym wpływ na *Command & Conquer* firmy Westwood, była premiera *Warcrafta II*. Jego pojawienie się stanowiło jedyną przeszkodę na drodze do zdobycia światowej dominacji. Jeżeli chodzi o liczbę sprzedanych egzemplarzy, to w porównaniu z *C&C* praktycznie żadna inna gra na PC nie liczyła się, a sądząc z publikowanych przez nas list Top 100 nikomu, może z wyjątkiem *Civ 2*, nie udało się odciągnąć Was od *C&C*.

Jedynym elementem, który był powszechnie krytykowany, był mechanizm sztucznej inteligencji. Jest to nieuniknione, że tak popularna gra znajduje się w centrum uwagi, ale kiedy odniesienie sukcesu w Covert Ops zależało od tego czy gracz wie, że komputerowa analiza zagrożeń przesuwała się z góry mapy na dół, było już tego za wiele. Tak więc mechanizm sztucznej inteligencji w *Command & Conquer: Red Alert* stał się priorytetem. Programiści z Westwood twierdzą, że zachowanie oddziałów, sterowanych przez komputer jak i przez gracza, znacznie się poprawiło w porównaniu z (i tak wspaniałym) pierwowzorem. Zespół szczególnie skoncentrował się na dopracowaniu mechanizmów, umożliwiających bardziej inteligentny sposób poruszania się oddziałów po mapie. Nowe algorytmy powinny wyeliminować problemy z ważnymi oddziałami, które zapuszczały się w jakieś chaszcze, z których nie potrafiły się wydostać, co rozbijało najbardziej przemyślane plany ataku. Poprawiona ma zostać awersja komputera do barykad z worków z piaskiem, które potrafiły skutecznie sparaliżować zdolności ofensywne komputera, jako że program nie uznawał ich za cele.

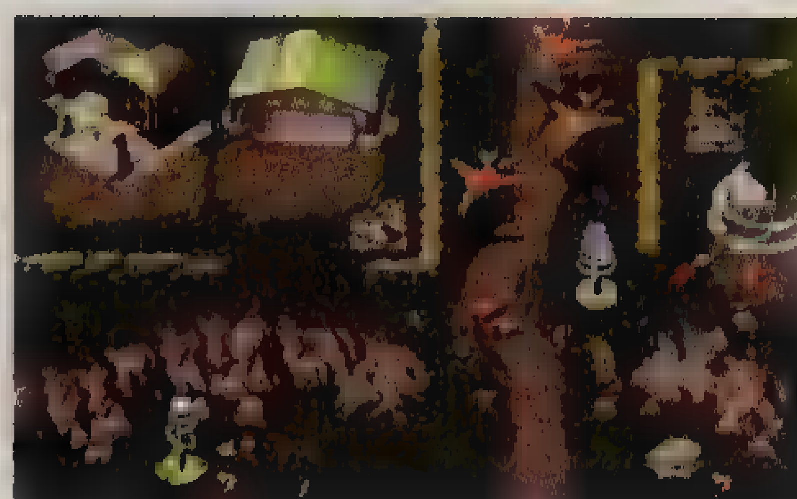
DLACZEGO RED ALERT NAS ZAINTRYGOWAŁ

- **Kontynuacja najpopularniejszej gry zeszłego roku.**
- **Nowy tryb SVGA.**
- **Poprawiony mechanizm sztucznej inteligencji.**
- **Bliższe naszym czasom realia.**
- **Pojawienie się internetowego C&C – Sole Survivor.**





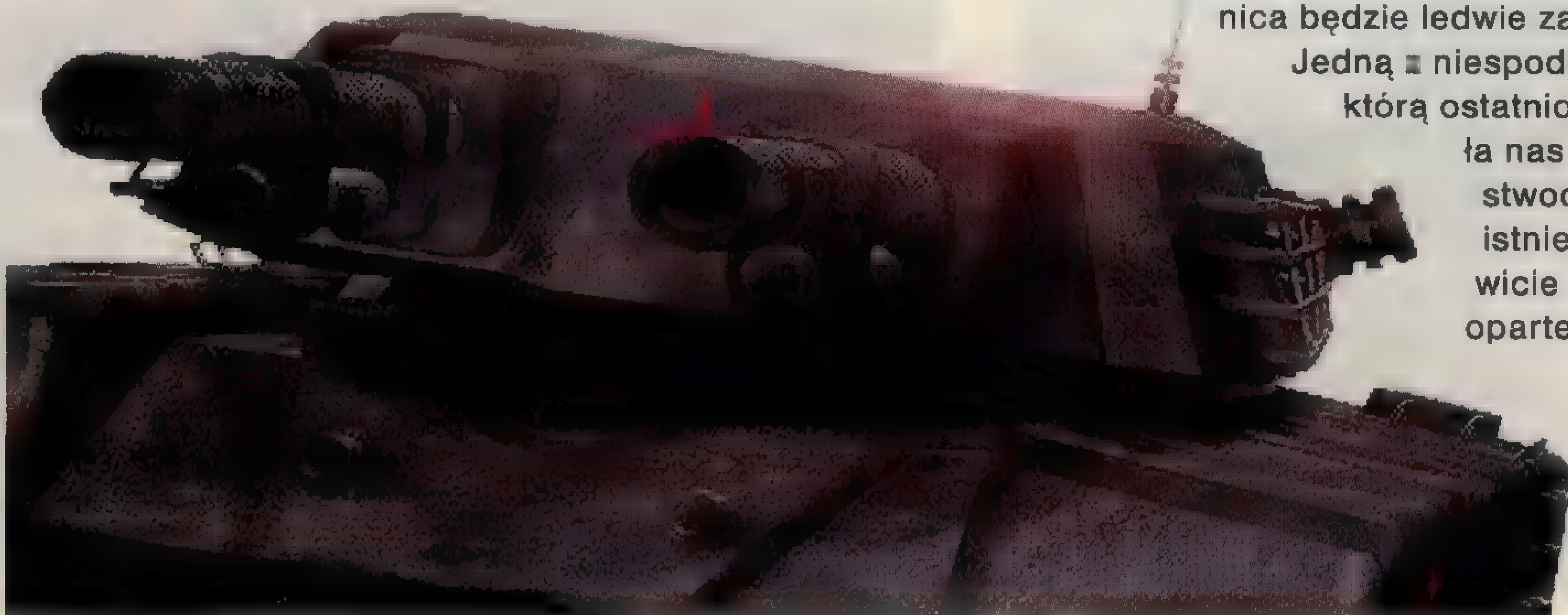
Nie mamy jeszcze zdjęć w trybie SVGA, ale oto kilka w rozdzielczości VGA.



Uzbrojenie i wyposażenie są bardziej współczesne niż w C&C.

Historia, stanowiąca tło wydarzeń dla tej rozbudowanej sagi, obejmuje już kawał czasu. Wydarzenia przedstawione w *Red Alert* mają miejsce wcześniej niż te w *C&C*. Akcja dzieje się niemal współcześnie, z akcentem na okres Zimnej Wojny. Mamy więc do czynienia z próbami wyzwolenia przez Związek Radziecki zachodniej Europy z wrednych okowów kapitalizmu. W związku z tym uzbrojenie jest mniej potężne niż to w pierwszej części sagi, chociaż różnica będzie ledwie zauważalna.

Jedną z niespodzianek, którą ostatnio zaskoczyła nas firma Westwood, jest istnienie całkowicie nowej, opartej na Inter-





To podejrzanie przypomina rakietę Ariane, a w takim razie może w każdej chwili eksplodować!

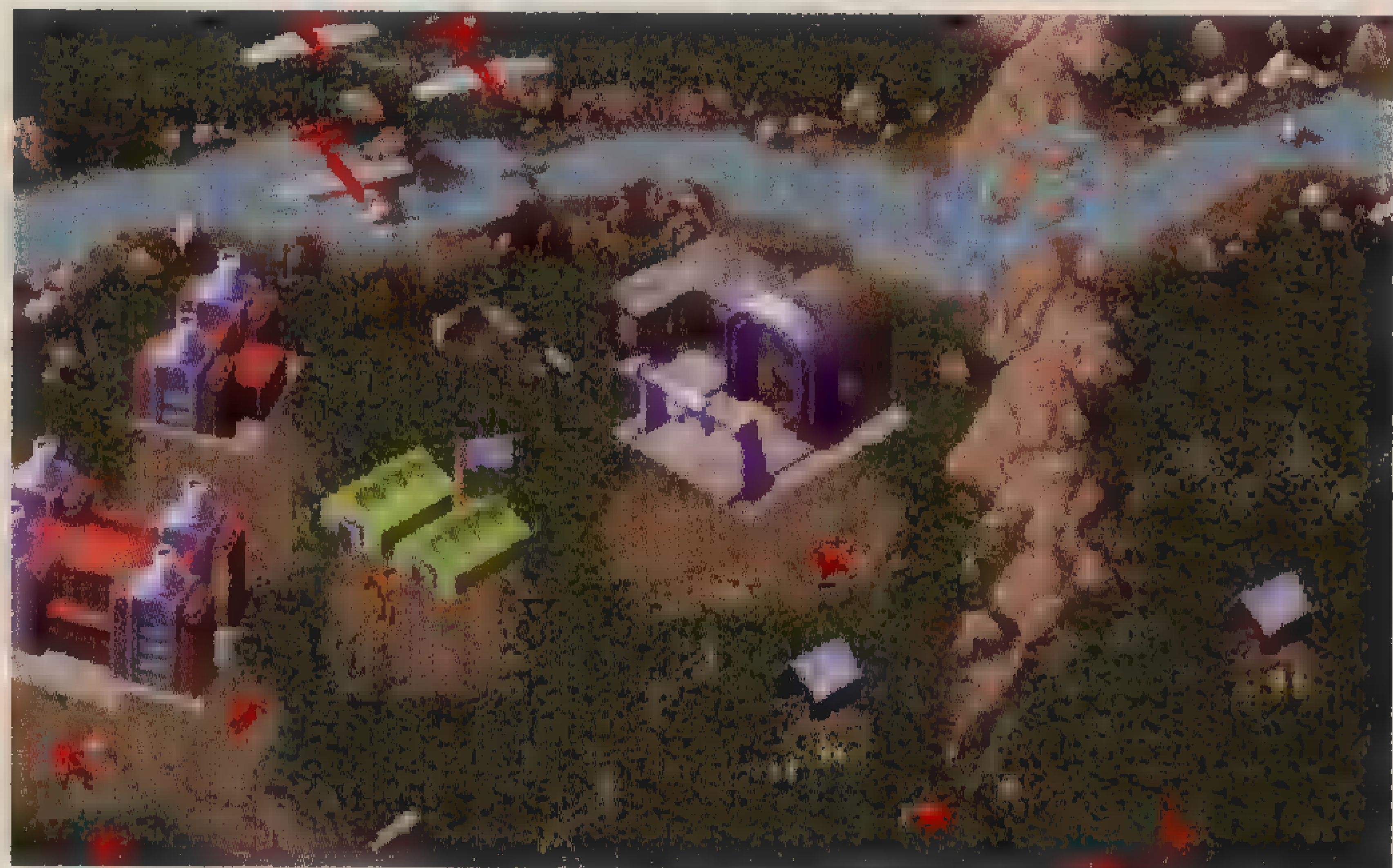
necie gry pod nazwą *Command & Conquer: Sole Survivor*. W zamierzeniu, przywodzącym na myśl strategię LucasArts, ta nowa gra wykorzysta stworzony już świat, by wykreować dotąd niedostępny potencjał drzemiący w globalnej sieci. Wykorzystując system podobny do znanego z *Ultimy On-line* (która na krótko pojawiła się na początku roku), *Sol Survivor* będzie dostępny zimą i jego zadaniem będzie przyciągnięcie rosnącej liczby graczy, posiadających dostęp do Internetu.

Bardziej zewnętrznym elementem, który stanął w centrum uwagi programistów z Westwood przy produkcji *C&C: Red Alert*, jest oprawa graficzna. Jedną ze słabości *C&C*, w porównaniu z *Warcraftem II*, był brak trybu SVGA, co zostało naprawione. Cała grafika, wstawki filmowe i scenerie zostały całkowicie przerobione, odzwierciedlając zmiany w mocy komputerów od czasu premiery pierwowzoru.

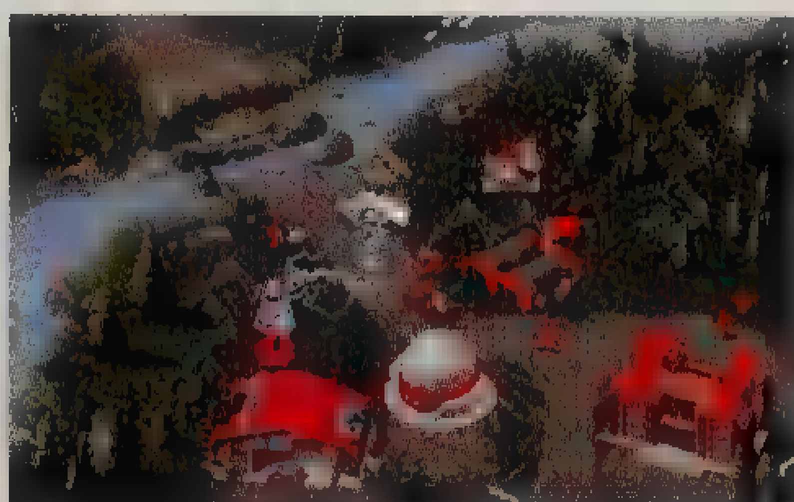
Najnowsza działająca wersja demonstracyjna była dostępna na targach ECTS w Londynie i spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem. Od czasu premiery *Dune 2* (gry, która powinna zebrać wszystkie zasługi, które przypadły w końcu *C&C*) Westwood praktycznie nieprzerwanie znajduje się w grupie firm, które zdominowały rynek gier na PC. *C&C* w końcu odniósł sukces, na który cały zespół solidnie sobie zapracował i *Red Alert* może stać się największym przebojem tego roku. Mamy nadzieję, że będzie również najlepszą grą.



■ *C&C: Red Alert* ukaże się w listopadzie, a pełną recenzję gry znajdziecie w następnym numerze *PC Gamera*.



Z poprawioną sztuczną inteligencją komputer powinien stać się bardziej wymagającym przeciwnikiem. Kto wie, może nawet będzie miał okazję uśmiechnąć się pobłażliwie?



Nazywa się Red Alert, ponieważ walczysz z Rosjanami, no wiesz, Czerwonymi.

Szaleństwo

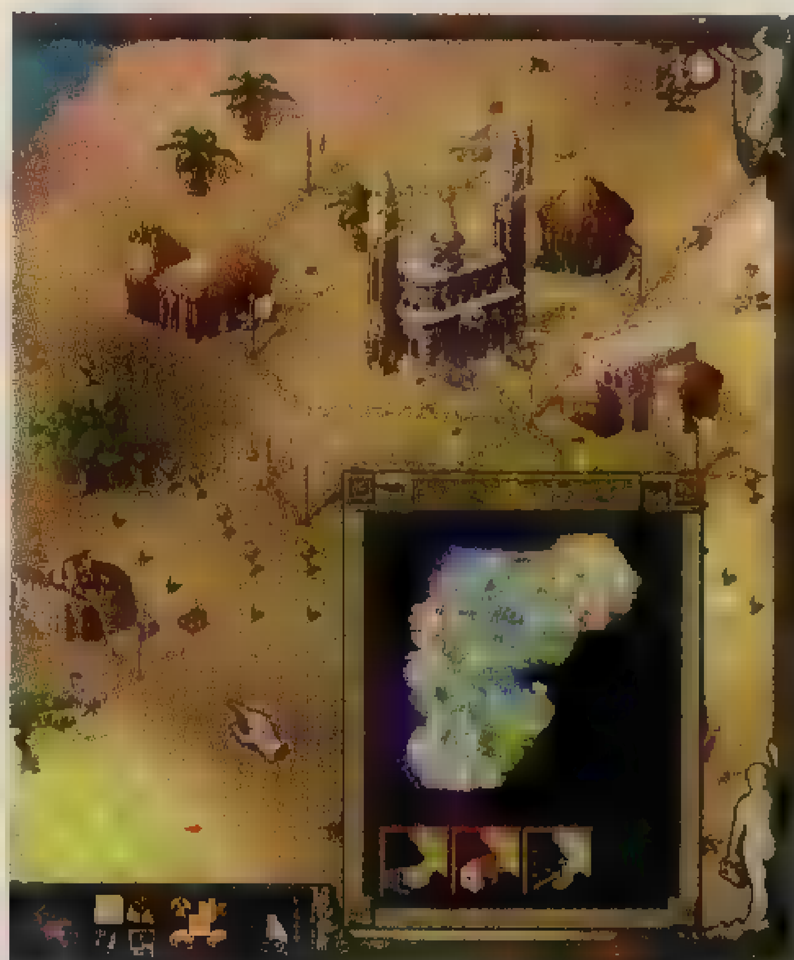
Firma Electronic Arts skorzystała ze swojej siły przebicia i sukcesu serii gier *FIFA*, by zapewnić sobie interaktywne prawa Mistrzostw Świata w piłce nożnej w 1998 roku we Francji. Impreza uważana jest za jedną z najbardziej prestiżowych i w 1994 roku podobno zgromadziła łącznie 32 miliardy widzów przed ekranami telewizorów. Ludzie z EA nie są jedynymi, których ucieszyła ta wiadomość. Mamy nadzieję, my też zostaniemy zaproszeni na kilka meczów. Co więcej, *FIFA 98* zdaje się być nieunikniona.





Pomoc w drodze

Gra *Settlers II*, która otrzymała od nas zaszczytny tytuł Gry Miesiąca, wkrótce zostanie uzupełniona o rozszerzenie Extra Missions Disc. Ten wymagający oryginalnego dysku dodatek będzie zawierał następujące ulepszenia: edytor map pozwoli na budowanie własnych scenerii, pojawi się dziesięć nowych regionów, nowy scenariusz z nadejściem zimy oraz możliwość wcielania się w dowolną z czterech kultur, a nie tylko w Rzymian. Zapowiadany termin premiery to listopad. Cena nie została jeszcze ustalona.



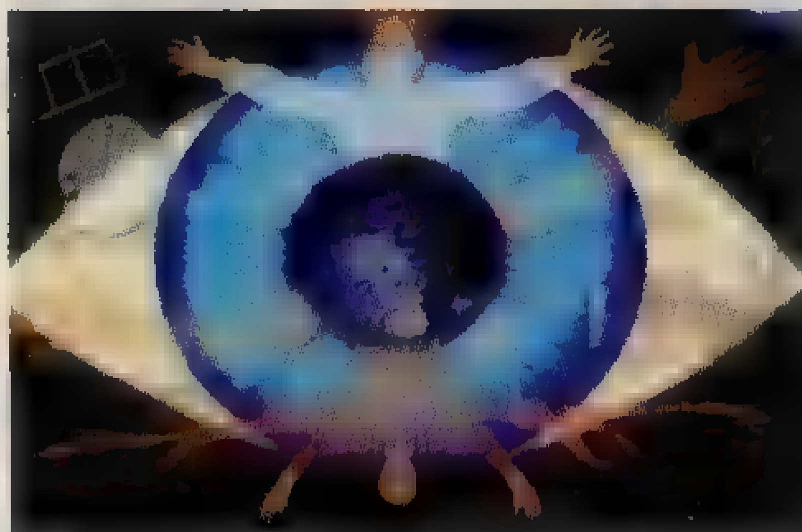


Otwórz swój umysł

Blue Ice – gra kryjąca w sobie więcej niż to widać na pierwszy rzut oka.

Standardową rzeczą przy opisywaniu nowej gry, jest przyrównanie jej do znanego już reprezentanta danego gatunku, tak aby czytelnik od razu wiedział, o co chodzi. Tak więc normalnie powinniśmy zacząć mniej więcej tak ... *Blue Ice*, przypomina .... eee, no... jest dziwna. Po prostu nie daje się zamknąć w ciasne ramy żadnej konwencji i jawi się jako najoryginalniejsza produkcja, z jaką mieliśmy do czynienia od bardzo długiego czasu.

Na pierwszy rzut oka przyjmuje formę sterowanej myszką przygodówki, ale należałoby ją raczej przyrównać do całego ciągu interaktywnych obrazów Salvatora Dali. Każdy screen to zagadkowa mieszanina uderzającej grafiki i fotograficznych obrazków nałożonych irracjonalnie na siebie i tworzących złudzenia optyczne i zagadki mające za zadanie rzucić wyzwanie normalnemu postrzeganiu rzeczywistości. Wszystko jest zintegrowane ze sobą, dając w rezultacie surrealistyczną przygodę, która w miarę odkrywania kolejnych wskazówek odsłania cudowny świat Icia – krainę zniewoloną swoimi własnymi prawami.



Tak rozpoczyna się gra i wbrew pozorom, nie staje się w miarę postępów bardziej zrozumiała.



W przeciwieństwie do wielu zgadywanek, *Blue Ice* nie każe graczowi chaotycznie wypróbowywać wszystkich znalezionych przedmiotów i wtykać je gdzie tylko popadnie w szukaniu rozwiązania zagadki. Na każdym screenie ukryty jest znak „?", który może być zakamuflowany jako unoszący się z komina dym, buchająca z czajnika para czy tym podobne. Odnalezienie go, daje wskazówkę do rozwiązania związanej z każdą lokacją zagadki. Co więcej, w grze spotykasz zaczarowane istoty, które moga skierować Cię na właściwy tor. Nastrojowa muzyka (autorstwa Briana Eno i Orbital) oraz fragmenty poezji, również odgrywają swoją rolę w rozwiązywaniu tajemnic Icii.



Przez swoją naturę *Blue Ice* ma nieliniową fabułę, co pozwala graczowi odwiedzać każdą z 30 lokacji, dzięki chytremu systemowi ikonek. Gra powoli wciąga w swój nastrój, tak że całe godziny spędzasz na poszukiwaniu wskazówek. Intrygującym jest fakt, że przygody w krainie Icia to tylko pierwszy etap gry. Po jego ukończeniu kraina ulega metamorfozie, odsłaniając ostateczną zagadkę, którą producent – firma Psygnosis – określa mianem nagrody. Szczegóły na temat tej części gry są ściśle tajne, ale istnieje możliwość, że ten, kto pierwszy rozwiąże tę zagadkę, zostanie sowicie wynagrodzony.

● Prace nad *Blue Ice* mają się na ukończeniu, tak więc zapowiedź październikowej premiery wygląda zupełnie realnie.

Kolejny cios

Oto wersja turbo gry *FX Fighter*, która ku naszemu zdziwieniu jest wolniejsza.

FX Fighter była pierwszą grą na PC, która chociaż trochę przypominała *Virtua* Fighter Segi. Podobieństwo polegało na technologii 3D oraz na tym, że postaci były skonstruowane z polygonów i w zadziwiający sposób potrafiły





Oczywiście na tym zdjęciu trudno docenić wspaniałą animację.

wymachiwać kończynami, mającymi stawy we właściwych miejscach. Grało się nieźle i czuliśmy się w obowiązku docenić firmę Argonaut, przyznając ich produktowi 92%.

Zdziwaczali programiści z Argonauta postanowili nie spoczywać na laurach i wsłuchując się w głosy rzeszy graczy postanowili dopracować szczegóły z zamysłem wypuszczenia poprawionej wersji. W pewnym momencie popuścili jednak wodze wyobraźni i w rezultacie stworzyli coś, co można by określić mianem *FX Fighter 2*, a co, w porozumieniu ze swoim szefem Julianem Alden-Slanterem (to nie jego wina, że tak się nazywa), postanowili nazwać *FX Fighter Turbo*.

„Turbo" nie jest tu może najszczęśliwszym określeniem, gdyż gra wymaga sporo mocniejszej maszyny, by działać z taką samą szybkością jak poprzedniczka, ale chodzi w Windows 95 w różnych rozdzielczościach i ma również opcje gry sieciowej oraz przez modem. Dodano również nowych zawodników oraz szereg nowych ciosów, a także muzykę i kilka nowych miejsc pojedynków, charakteryzujących się wspaniałą grą cieni.

Próbowaliśmy swoich sił na prawie ukończonej wersji i grało



Ten facet z lewej wygląda, jak Thing z Fantastic Four, ale pozory mylą.

nam się dobrze. Bardziej też przypomina teraz *Virtua Fighter*, co zaliczamy na plus.

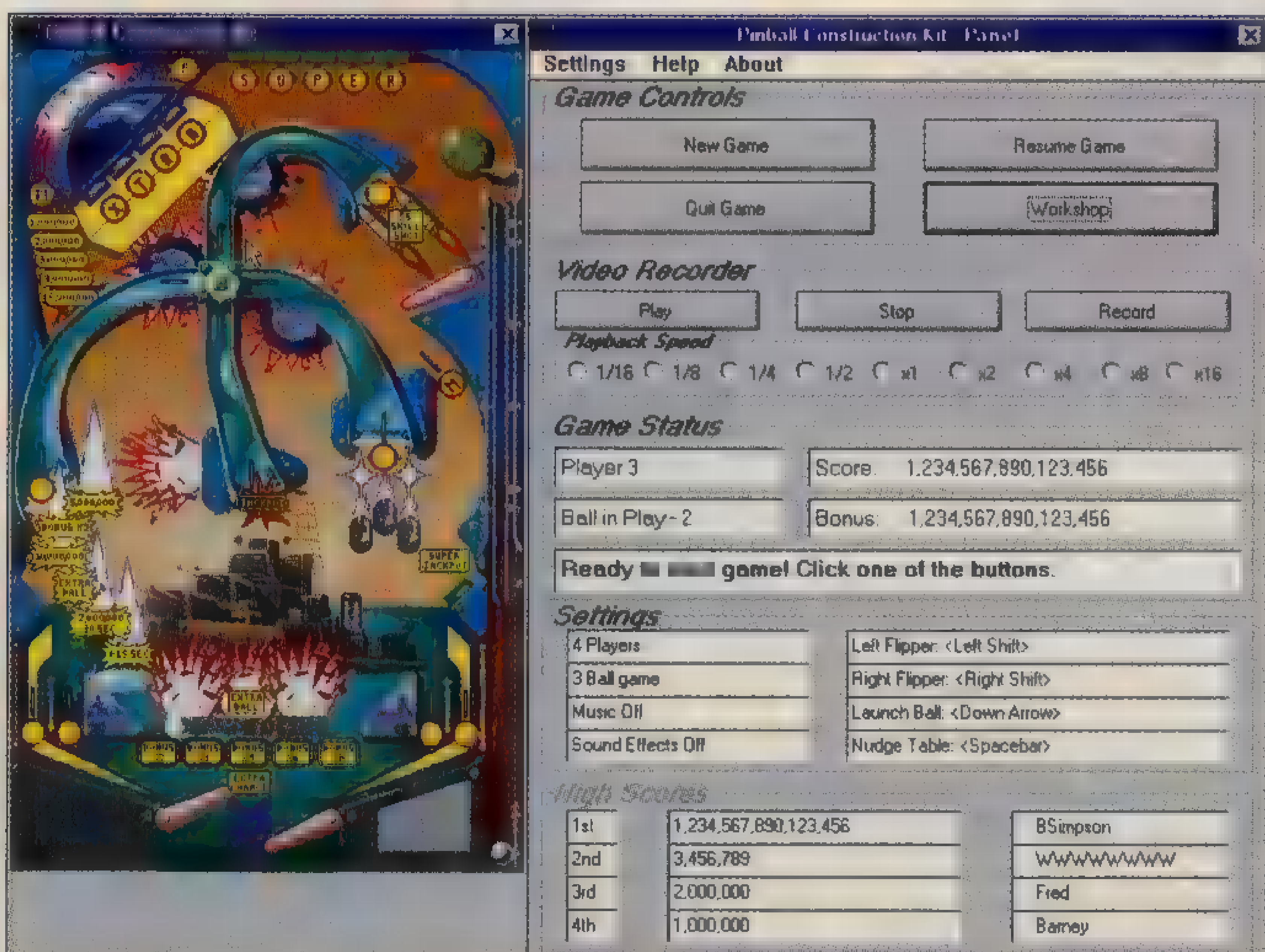
● *FX Fighter Turbo* powinien zawitać do nas w przyszłym miesiącu.

A jednak pinball?

Prawie całkowity monopol firmy 21st Century na symulatory bilarda może się dzięki tejże firmie niedługo skończyć.

Wbrew zdrowemu rozsądkowi, firma 21st Century, słynąca z ogromnej ilości bilardów, łamie swoje podstawowe zasady, wydając w przyszłym miesiącu swój nowy produkt. „Aha" – stwierdzą może, co bardziej spostrzegawczy, – „jakim cudem nowy bilard może złamać te zasady?" Dobre pytanie.

Odpowiedzią niech będzie *Pinball Construction Kit* – nazwany tak, gdyż pozwala na konstruowanie własnych stołów bilardowych. Być może pamiętacie podobną rzecz na Commodore 64, która ukazała się jakieś 10 lat temu? Od tamtego czasu komputerowe pinballe poczyniły ogromny krok naprzód, a nikt nie wie tego lepiej niż ludzie z 21st Century. Cała sprawa opiera się na windowsowym interfejsie, który dzięki technice „drag and drop" pozwala popuścić wodze wyobraźni w najzupełniej legalny sposób. Gotowej wersji możemy spodziewać się w przyszłym miesiącu.

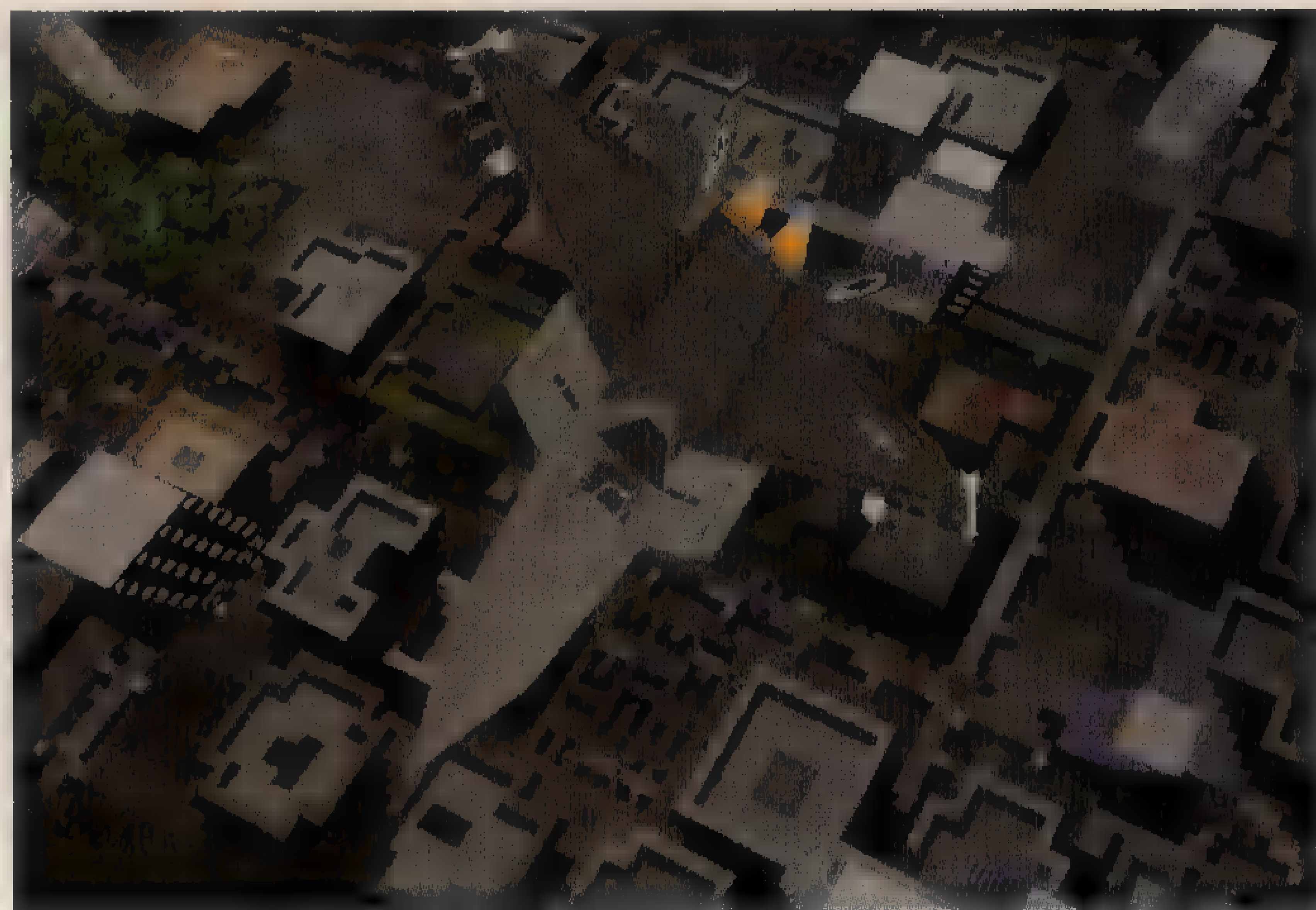


Beczka, zwrot i

Długo nie mogliśmy się doczekać, ale Mission Studios prawie ukończyła już prace nad swoim nowym symulatorem samolotu F-22. Zobaczmy, jak wypada on w porównaniu z konkurentami. DEAN EVANS

Coraz trudniej jest stworzyć nowy i oryginalny symulator lotu. Każdy samolot ■ literką F w nazwie doczekał się dokładnej konwersji, właściwości lotne zostały pieczołowicie odtworzone, a szeroki zakres misji obejmował zarówno patrolowanie pól naftowych w Arabii Saudyjskiej, jak i naloty bombowe w Bośni. Jednakowoż realizm odsunął się na dalszy plan i bitwa między symulatorami rozgrywa się na polu grafiki. Tej zimy powinno dojść do prawdziwie monumentalnego pojedynku pomiędzy *F-22* firmy Novalogic, *TFX: F-22 DID*, *F-22* Interactive Magic oraz, od dawna oczekiwanym, *Falconem 4.0* MicroProse. Mamy więc sezon na komputerowe *F-22*, lecz powyższa lista nie byłaby kompletna bez gry *JetFighter 3* firmy Mission Studios.

Wydaje się, że w porównaniu z Parkiem Jurajskim, który powstał po 65 milionach lat, czas oczekiwania na *JetFightera 3* był co najmniej dwukrotnie dłuższy. Podobnie jak konkurenci, *JetFighter 3* nie wnosi żadnych rewolucyjnych zmian w realizmie czy przedstawieniu parametrów lotu. Jego siła opiera się na wiernym odwzorowaniu terenu i niezwykłej dbałości o szczegóły. Wykorzystując dane z amerykańskiego Departamentu Obrony oraz Instytutu Badań Geologicznych, twórcy zdołali odwzorować doliny, wzgórza, urwiska oraz linie lasów z niespotykaną dokładnością.

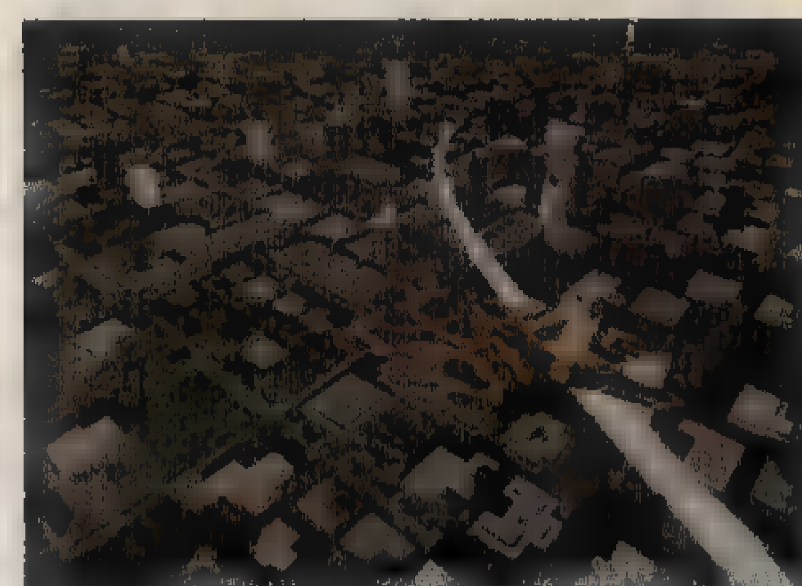


Jeżeli obserwujesz swojego F-22 z tej pozycji, to najprawdopodobniej musiałeś się katapultować.

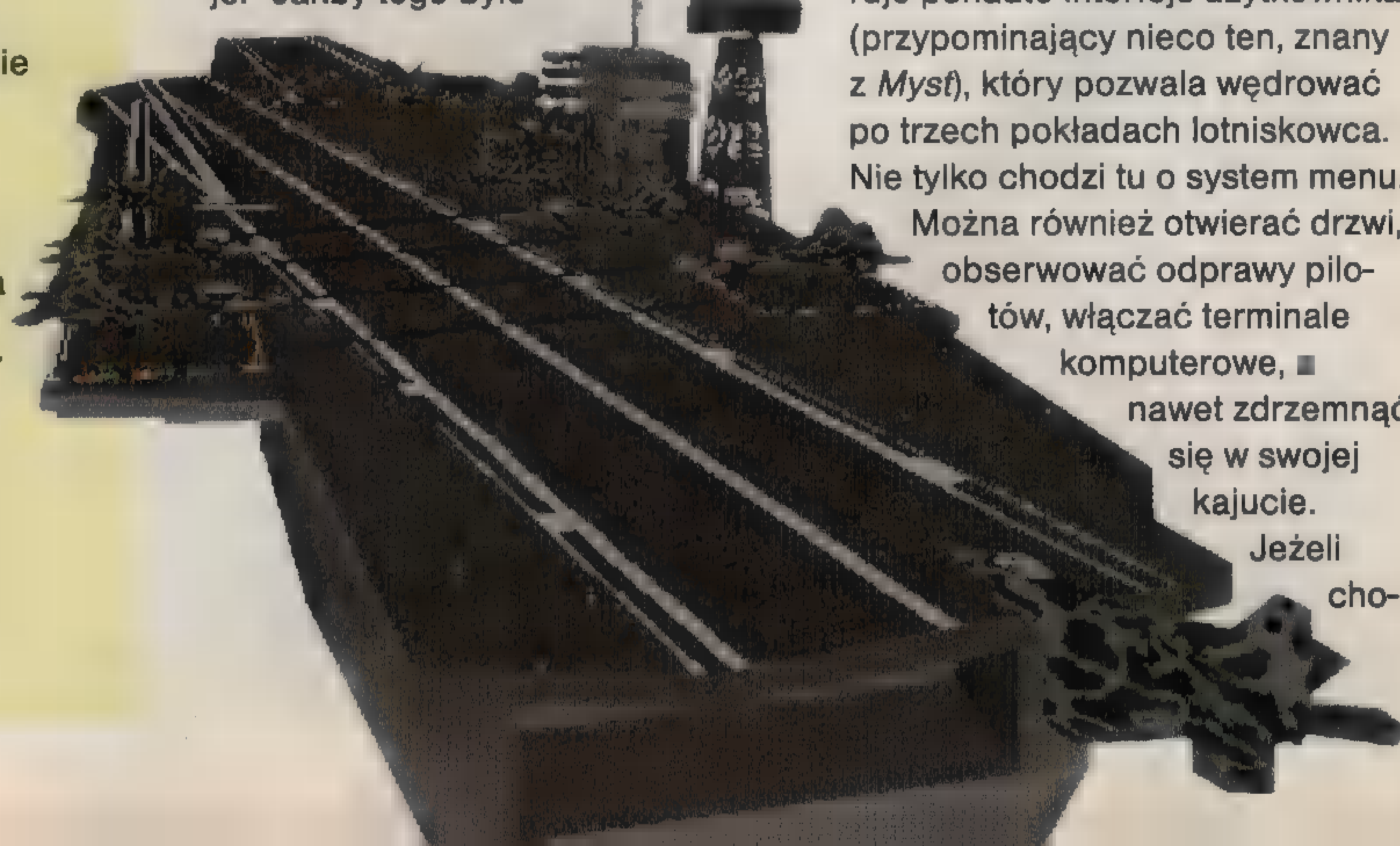
Takiej obróbce poddano ponad dwa miliony mil kwadratowych autentycznego terenu, a system graficzny jest na tyle wydajny, że można było uwzględnić efekty mgieł, unoszących się dymów, zróżnicowanych warstw chmur oraz blasku słonecznego.

„Podczas gdy w innych symulatorach zastosowano różne sztuczki" — wyjaśnia Jeffrey Anderson z Mission Studios — „*JetFighter 3* wykorzystuje nowe technologie do tworzenia wysoce zintegrowanych map. Pod względem dokładności pozostawia konkurentów daleko w tyle, ■ dodatkowe dane topograficzne pozwalają nam w realistyczny sposób umieścić miasta, farmy, bagna, dżungle, lodowce itp. Jeżeli w grze zobaczycie zalesione wzgórze, to możecie być pewni, że ono tam naprawdę istnieje." Jakby tego było jeszcze mało, by rozpalić potencjalnych graczy, *JetFighter 3* oferuje ponadto interfejs użytkownika (przypominający nieco ten, znany z *Myst*), który pozwala wędrować po trzech pokładach lotniskowca. Nie tylko chodzi tu o system menu. Można również otwierać drzwi, obserwować odprawy pilotów, włączać terminale komputerowe, ■ nawet zdrzemnąć się w swojej kajucie. Jeżeli cho-





Dosyć trudno wyłuskać pokryty kamuflażem samolot.





co czekamy?

Dungeon Keeper w tym miesiącu obchodzi rocznicę opóźnienia swej premiery, a kilka innych niebezpiecznie się do tego zbliża.

Alien Trilogy (Acclaim)	listopad
C&C: Red Alert (Westwood)	listopad
Daggerfall (Bethesda)	październik
Deathtrap Dungeon (Eidos)	luty
Diablo (Blizzard)	październik
Dungeon Keeper (Bullfrog)	listopad
Ecstatica 2 (Psygnosis)	listopad
F-22 (Novalogic)	październik
Flying Corps (Rowan)	październik
Heart of Darkness (Virgin)	Bóg jeden wie
Into The Shadows (Scavenger)	styczeń
Jedi Knights (LucasArts)	kwiecień
Lords Of The Realm II (Sierra)	grudzień
LBA 2 (EA)	styczeń
Magic The Gathering (MicroProse)	października
MDK (Interplay)	grudzień
Prey (3D Realms)	wiosna 1997
Star Control 3 (Accolade)	listopad
Starcraft (Blizzard)	styczeń
Sub Culture (Criterion)	styczeń
Tomb Raider (Eidos)	listopad
Unreal (Epic)	listopad
XCOM: Apocalypse (MicroProse)	listopad
X-Wing vs TIE Fighter (LucasArts)	styczeń

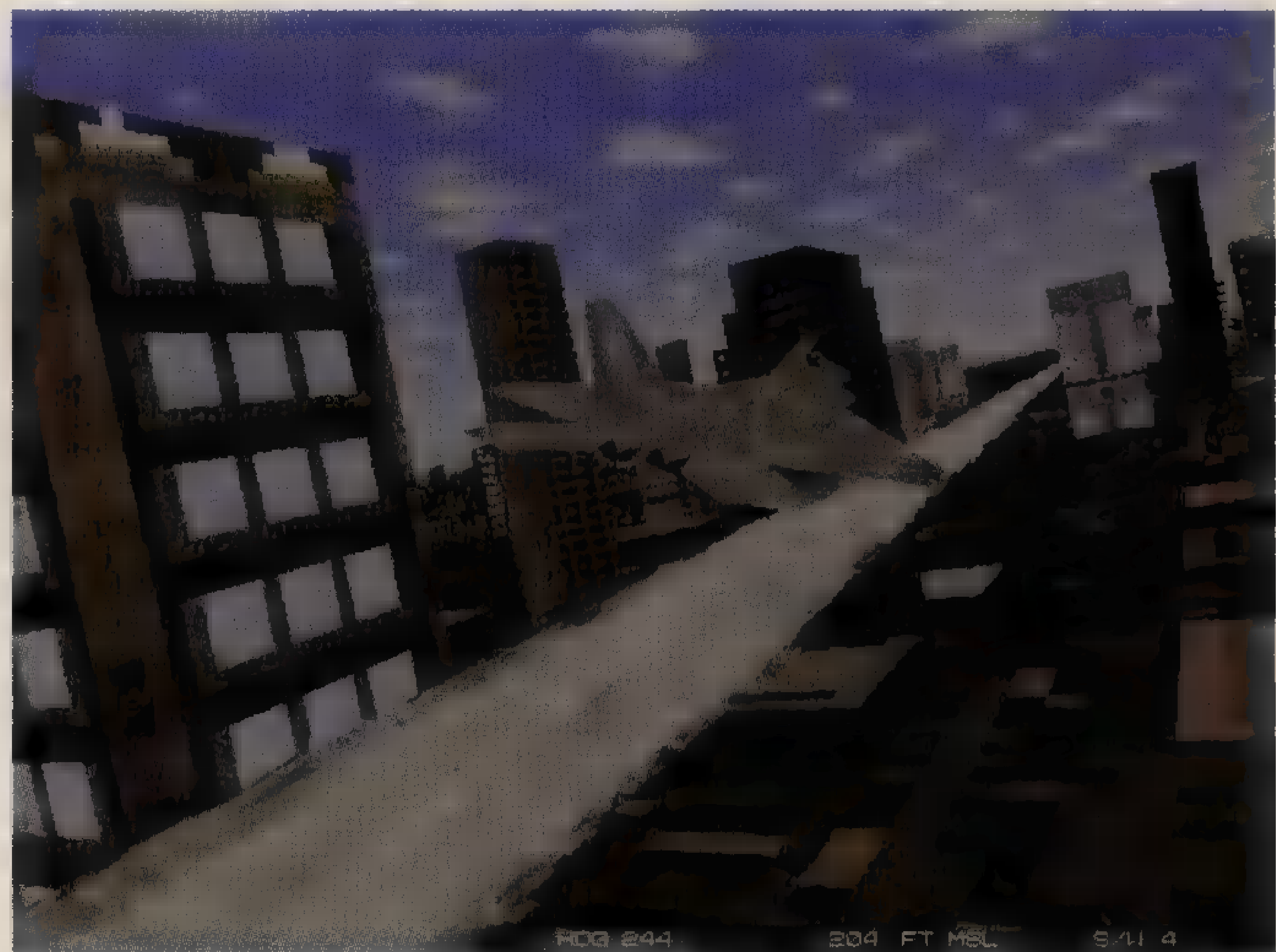
wymiot

dzi o odprawy, to przypominają one nieco te znane z *Wing Commandera*, w pełni wykorzystując dobrodziejstwa płynące z animowanych map, zdigitalizowanej mowy i sekwencji filmowych. Konieczne do gry informacje przekazywane są za pomocą wstawek filmowych, łączących się w nieliniową fabułę, która każe graczowi gasić punkty zapalne w takich miejscach, jak Chile czy Kuba.

Pierwszy rzut oka na *JetFightera 3* był bardzo zachęcający i gra powinna stawić duży opór zmasowanemu atakowi innych symulatorów *F-22*, czających się tuż za horyzontem. Dzięki grafice SVGA i dbałości o szczegóły, która uwzględnia nawet zostawiane przez pociski smugi, realistyczne cienie i kołysanie lotniskowca na wzburzonym morzu, wygląda na to, że warto było czekać na najnowszy produkt Mission Studios. Bitwa o prymat na polu symulatorów zapowiada się emocjonująco. Jeżeli Wasza nowa gra nie będzie miała teksturowanych samolotów, dokładnego odwzorowania terenu, możliwości gry w sieci i setek różnorodnych misji, nie warto zawracać nią sobie głowy. Wygląda na to, że *JetFighter* posiada to wszystko. Wstrzymując oddechy czekamy na premierę.



Uważaj, żeby nie wiecieć w żadną z tych dziwnych konstrukcji, które zaśmiecają teren. Są to może niezbyt wyrafinowane, ale skuteczne środki obronne przeciwko nalotom z niskiego pułapu na fabryki farb.



To przypomina nieco tę scenę z Prawdziwych kłamstw, kiedy Arnie wystrzeliwuje rakietę z Artem Malikiem. Jedyne różnice to brak Arniego, Arta Malika oraz fakt, że jest to F-22, a nie Harrier.

■ *JetFighter 3*, jak zostaliśmy solennie zapewnieni, z pewnością ukaże się przed końcem tego roku. Możecie być pewni, że *PC Gamer* jako pierwszy zamieści jego recenzję.

Sport przyszłości

Kiedy piłka nożna staje się ograna, a krykiet jawi się jako relikt przeszłości, co powiecie na uchylenie rąbka tajemnicy na temat sportu 21 wieku?

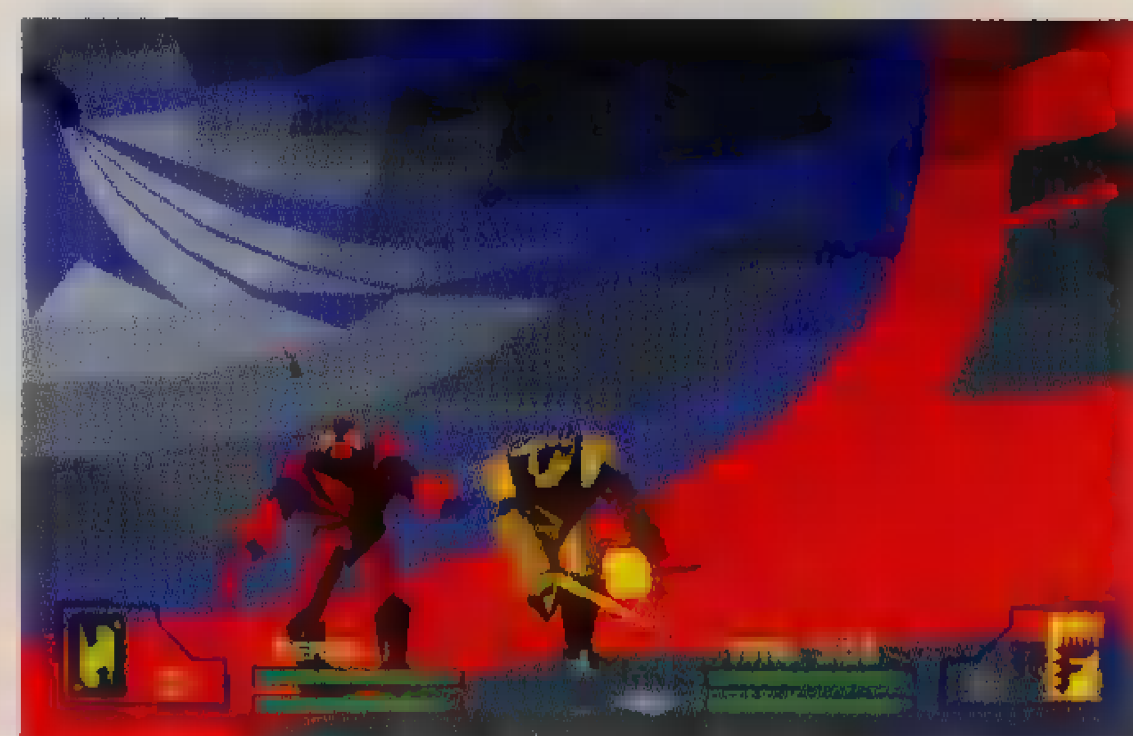
JONATHAN DAVIES

Możemy czuć się nieco zawiedzeni faktem, że pomimo iż wszystko wokół nas rozwija się w szybkim tempie, sporty ciągle pozostają niezmienne. Nadal mamy piłkę nożną, rugby, krykiet, tenis. Co prawda Amerykanie podjęli próbę stworzenia czegoś nowego, wymyślając hokej i football amerykański, ale są to sporty, które ciężko uprawiać w niedzielne popołudnia w parku. Najwyższy czas, jak stwierdziliśmy zgodnie, by wykorzystać dostępne wspaniałe technologie i wymyślić sporty, które będą odpowiednie dla czasów, w których przyszło nam żyć. Sporty, które wykorzystują fluorescencyjną farbę i specjalne pistolety strzelające świecącymi kulkami, wydając przy tym odjazdowe odgłosy.

Na razie jednak musimy zadowolić się komputerowymi symulacjami sportów, na które czekamy, jak *Speedball 2* czy *Cyberbikes*, a już wkrótce również ***Hyperblade*** firmy Activision. Co prawda *Hyperblade* nie należy do sportów, które można by uprawiać w pobliskim parku, jako że rozgrywa się w nieco dziwnej, przypominającej spodek hali, ■ udział bierze ośmiu odzianych w zbroje facetów na rollerach.

Idea gry przypomina hokej, to znaczy Twoim zadaniem jest wepchnięcie piłki (w grze nosi ona nazwę „rok") do bramki przeciwnika. Nie ma jednak żadnych kijów. Jest to wybitnie ręczna robota.

Masz również do dyspozycji rodzaj pistoletu „jak", który może wystrzeliwać piłkę. Wskazane jest taranowanie przeciwników, jest też możliwość podań. Oto w skrócie ogólne zasady. Dodatkowej rozrywki dostarczają przeszkody rozmieszczone na boisku – rampy, doły i takie dziwne obrotowe bramki, dzięki którym zdobywasz energię. Rodzaj i rozmieszczenie tych przeszkód jest różne na każdym ■ dwunastu boisk, które mamy do dyspozycji.



„Jon-a-than, Jon-a-than, Jon-a–than". Możecie spodziewać się więcej reminiscencji z Rollerball, kiedy dostaniemy ukończoną grę do recenzji.

Wszystko dzieje się ■ nieprawdopodobną szybkością, w związku z czym jest niewiarygodnie ekscytujące. Jeżeli nabierze się odpowiedniej prędkości, można nawet wjeżdżać na pionowe ściany i wykonywać manewry nazywane przez naszego grafika „łapaniem się powietrza".

Wszystko oczywiście jest w 3D. Możemy zmieniać kąt patrzenia kamery, oglądać akcję oczami gracza bądź zza jego pleców, bądź też z góry. Grafika jest w dobrym stylu i wykorzystuje nieteksturowane polygony w celu zyskania na szybkości (chociaż posiadacze potwornie szybkich maszyn będą mogli skorzystać ■ różnych tekstur i innych elementów).

Spróbowaliśmy swoich sił w grze. Okazała się rzeczywiście szybka i przyjemnie brutalna z niczego sobie zgrzytliwymi odgłosami i rykami publiczności. Ale przy jedynie czterech zawodnikach w każdej drużynie, piłka nie zmienia tak szybko właściciela, jak to ma miejsce na przykład w *Speedball 2* czy też mniej futurystycznej *Sensible Soccer*. Długie pościgi mogą okazać się nużące.

■ *Hyperblade* powinna ukazać się w listopadzie. Tak nas przynajmniej zapewniano.

Czołgowe igraszki

Spróbuj swoich sił w najnowszym amerykańskim czołgu, który jest tak nowy, że nawet Amerykanie jeszcze go nie mają.

Ciężki czołg bojowy Abrams zawładnął wyobraźnią ludzi w czasie popisu amerykańskiego sprzętu wojskowego, znanego jako Wojna w Zatoce. Wszyscy podziwiali dużą wydajność, z jaką bez najmniejszych problemów roznosił w strzępy irackie czołgi i każdy zapragnął mieć na własność taką zabawkę.

Najbliżej spełnienia tego marzenia można znaleźć się dzięki *iM1A2* Abrams firmy Interactive Magic – czyli ultradokładnej symulacji czołgu następnej generacji. Gra rzuca Cię w wir walk, na znanych z doniesień CNN polach bitew, jak Bałkany czy Zatoka Perska, gdzie stajesz na czele złożonego z czterech maszyn plutonu oraz kompanii artylerii, śmigłowców i innych pojazdów. Sterowany za pomocą menu interfejs umożliwia wcielanie się w rolę działonowego, kierowcy i dowódcy, pozwalając jednocześnie wydawać rozkazy reszcie plutonu, tudzież kierować nalotami przy pomocy map taktycznych. Przez działający na podczerwień peryskop możesz oglądać realistycznie zrenderowane sylwetki najnowszych i najlepszych produktów amerykańskiego i rosyjskiego przemysłu zbrojeniowego, a także strzelać do nich pociskami typu SABOT, HEAT, ■ także STAFF (te ostatnie są tak tajne, że nawet nie wiemy co ten skrót oznacza).



● *iM1A2* Abrams będzie gotowy do podjęcia działań 14 listopada.

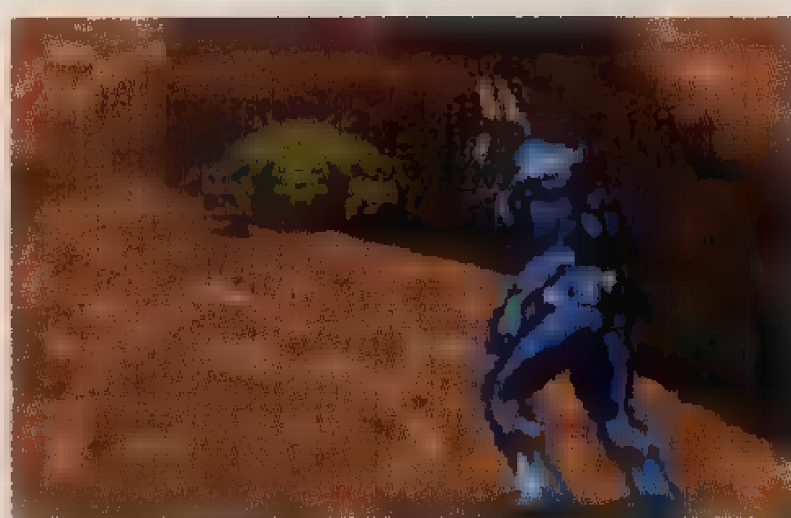
Doskonale zabójczy

***Perfect Assassin* firmy Grolier ma szansę stać się doskonałym połączeniem przygodówki, komiksu i strzelanki 3D.**

Możecie pomyśleć, że odgrywanie roli zabójcy w dziwnej krainie, to kolejny ograny pomysł, którym nie warto się interesować. Oznacza to jednak, że nie słyszeliście jeszcze o *Perfect Assassin.* Chociaż gra łączy w sobie kilka gatunków, zakorzeniona jest jednak w konwencji sterowanej myszką przygodówki, chociaż niedaleko jednak stąd do trójwymiarowej rozwałki, a i umiejętność rozwiązywania zagadek też okaże się poręczna. Jeden z mocniejszych punktów gry, to fabuła. Mamy tu porywającą tajemniczą opowieść, której bohater ląduje na odległej planecie, po zęby uzbrojony w narzędzia swojego fachu. Nie pamięta jednak po co tu przybył. Co więcej, planeta będąca celem tej podróży służbowej, jest zupełnie świeżo zasiedlona i posiada swój własny system prawny, obyczajowość oraz podziały klasowe, które nasz bohater musi szybko rozgryźć.

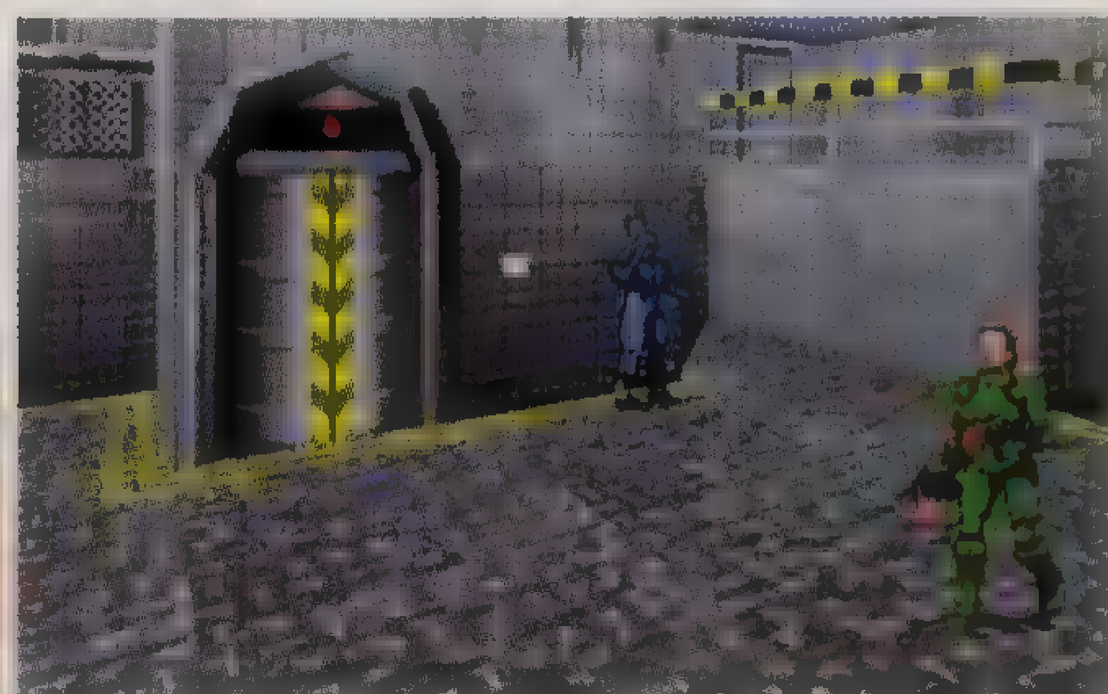


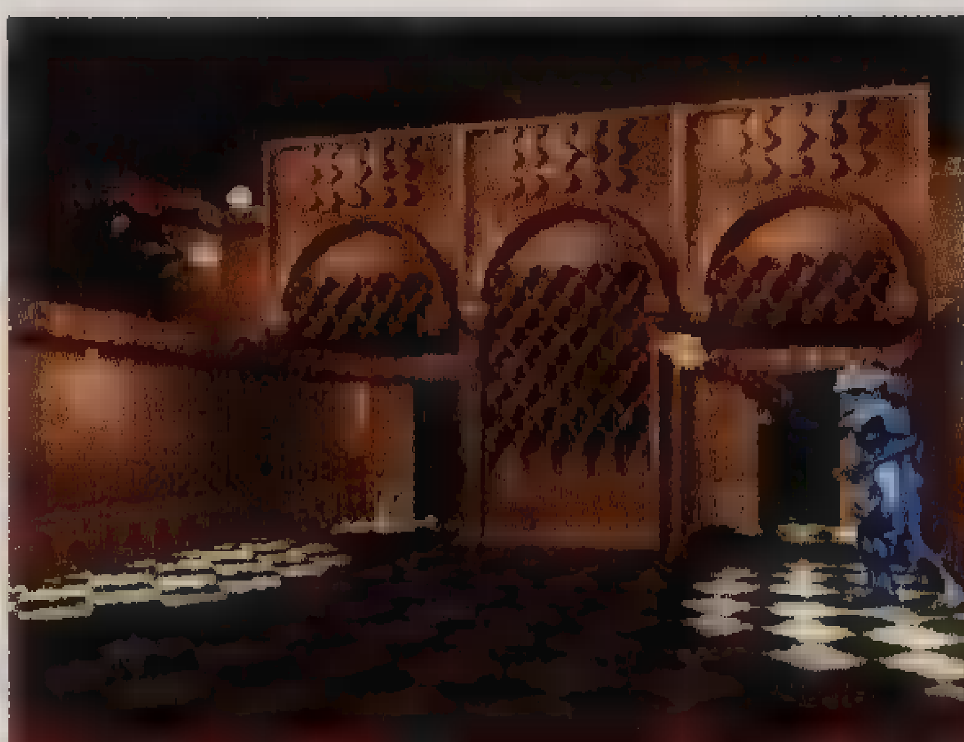
Trójwymiarowa grafika z perspektywy trzeciej osoby jest skrzyżowaniem *Alone In The Dark* z *Tomb Raiderem.* Lokacje są również w 3D i mogą się zmieniać, chociaż kąt patrzenia kamery jest w zasadzie stały. Postaci, to przepięknie animowane sprite'y, wszystkie jednak wyrenderowane w wysokiej rozdzielczości, co pozwala uniknąć znanej z *DOOM*-a pikselacji.



Perfect Assassin został od zera zaprojektowany przez rysownika komiksów, Keva Walkera, którego dotychczasowe dokonania, to między innymi ilustracje do 2000 AD, ABC Warriors oraz Sędziów – Dredda i Andersona. Maczał również swoje palce w kilku grach Games Workshop oraz scenografii do filmu Judge Dredd. Co prawda to ostanie lepiej pominąć milczeniem. Mistrzowskie posługiwanie się ołówkiem i wspaniała wyobraźnia Keva powinny gwarantować, że *Perfect Assassin* może okazać się przebojem przyszłego miesiąca.

● *Perfect Assassin* jest produkcją firmy Synthetic Dimensions, a dystrybucją zajął się Grolier. Gra zapowiadana jest na październik.





(Powyżej) Widzicie jak Zabójca wtapia się w tło? Doskonale.

(Z lewej) Przestań podziwiać architekturę. Strzelaj!

Z OSTATNIEJ CHWILI...

Unreal

Od czasu ostatniej wizyty w *PC Gamerze* *Unreal* został poddany kilku zmianom...

Początkowo miał się pojawić w sierpniu, wraz z nowym procesorem Intela MMX. Następnie bardziej prawdopodobny stał się grudzień, ale ostatecznie termin oficjalnej premiery został ustalony na przełom lutego i marca. Takie obsunięcie nie jest niczym niezwykłym — producenci twierdzą, że chcą dać trochę czasu *Quake'owi*. Jednakże ***Unreal*** jest poddawany większej presji niż większość innych gier.

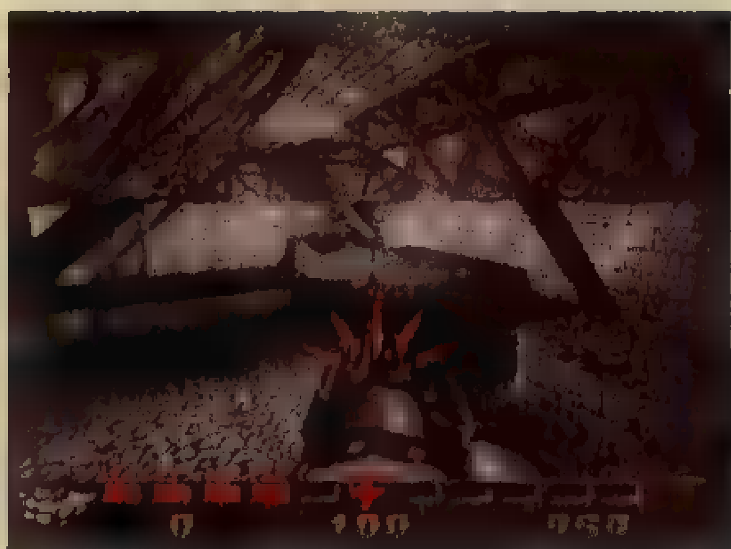
Mark Rein, szef Epic Megagames, był ostatnio zajęty negocjacjami z GT w sprawie dystrybucji gry, co zapewni firmie GT ładny kawał rynku gier 3D na PC (to oni są dystrybutorami *Quake'a* i zajmą się też *Prey* firmy Apogee). Doszło do tego w wyniku załamania się rozmów z firmą Electronic Arts, która zażądała dla siebie praw własności intelektualnej.

Fanów Star Treka powinna zainteresować wiadomość, że wykorzystany w *Unreal* engine został sprzedany firmie Spectrum Holobyte. Umowa, która jak krążą słuchy, kosztowała Spectrum około miliona dolarów, pozwoli na wykorzystanie tej technologii w trzech następnych grach firmy. Być może pierwszą z nich będzie *Star Trek: Generations*.

Prace nad *Unreal* są na etapie „widać już koniec, ale przed nami jeszcze kupa roboty". Gotowe są już wszystkie narzędzia wraz z doskonałym edytorem. Programiści teraz zajęli się stworami, levelami i efektami. *Unreal* będzie jednak i tak pierwszą grą, przystosowaną do współpracy z technologią MMX, której premiera zapowiadana jest na styczeń. Dzięki nowemu procesorowi Intela gra wygląda wystrzałowo. W wysokiej rozdzielczości szybkością przewyższa wszystkich konkurentów. Wygląda też nieźle, nawet wziąwszy pod uwagę przewagę technologiczną. Po wskoczeniu do wody i spojrzeniu do góry, widać przelewające się przezroczyste fale, które zniekształcają wszystko na powierzchni. Efekty świetlne są równie dobre, chociaż nie tak zaawansowane, jak wspomniany powyżej efekt przezroczystości.

Jeżeli cała gra dorówna grafice, marzec powinien być radosnym miesiącem dla zwolenników łażenia po podziemiach.

● *Unreal* jest obecnie zapowiadany na marzec, pod warunkiem, że nie nastąpi żaden kataklizm, siła wyższa i tym podobne.





Lista Przebojów

Awans · Spadek · Bez zmian · Premiera · Powrót

Wygląda na to, że wszystkich zadowalają ich miejsca w tym miesiącu – nawet w prowadzącej piątce nie ma żadnych przetasowań – zupełnie, jak w „kolejce" prowadzących w Grand Prix Monaco. Miejmy nadzieję, że w przyszłym miesiącu rywalizacja nieco się ożywi.

Top 20 CD-ROM

1	Quake	GT
2	Grand Prix 2	MicroProse
3	Z	Warner
4	Theme Park	Electronic Arts
5	Duke Nukem 3D	US Gold
6	Civilization 2	MicroProse
7	Worms	Ocean
8	Wing Commander III	Electronic Arts
9	Links LS	Eidos
10	Worms: Reinforcements	Ocean
11	Star Trek: A Final Unity	[illegible]
12	Discworld	Psygnosis
13	US Navy Fighters	Electronic Arts
14	Flight Sim v 5.1	Microsoft
15	Network Q Rally	[illegible]
16	The 7th Guest	[illegible]
17	Sim City 2000	Maxis
18	Command & Conquer	Virgin
19	EF 2000	Ocean
20	Aladdin	Virgin

Wkrótce wyjdzie kilka [illegible] dobrych gier i te powinny [illegible] na naszej liście, bo przecież każdy chce dobrej gry. Będą to: *Syndicate Wars*, *Network Q RAC Rally Championship* i *FIFA '97*.

Najbardziej oczekiwane gry

Red Alert wskoczył na czoło listy praktycznie bez konkurencji, bo [illegible] dwaj główni przeciwnicy *Syndicate Wars* i *Quake* [illegible] w świecie rzeczywistym. Ale te chwile jego chwały będą bardzo krótkie, jako że w przyszłym miesiącu sam trafi do [illegible].

1.	C&C: Red Alert	
2.	X-Wing vs Tie Fighter	
3.	X-COM Apocalypse	
4.	Jedi Knight	
5.	Discworld 2	
6.	Dungeon Keeper	
7.	Diablo	
8.	LBA 2	
9.	Into The Shadows	
10.	Alien Trilogy	



Oczekujemy, że w następnych numerach będzie [illegible] o tych grach z Wojen Gwiezdnych.



To [illegible] ma trzy wyjścia, ale wszystkie [illegible] w złym kierunku.

PC WORLD THE [illegible] SUPERSTORE

Oficjalna dwudziestka PC Gamera powstała przy udziale PC World - największego dystrybutora gier na PC w W. Brytanii.


DMG
DMG
PC CD


DMG
PlayStation
SONY


DMG
DMG
MAC CD

WSZYSCY TO ROBIĄ, WIĘC DLACZEGO NIE TY?

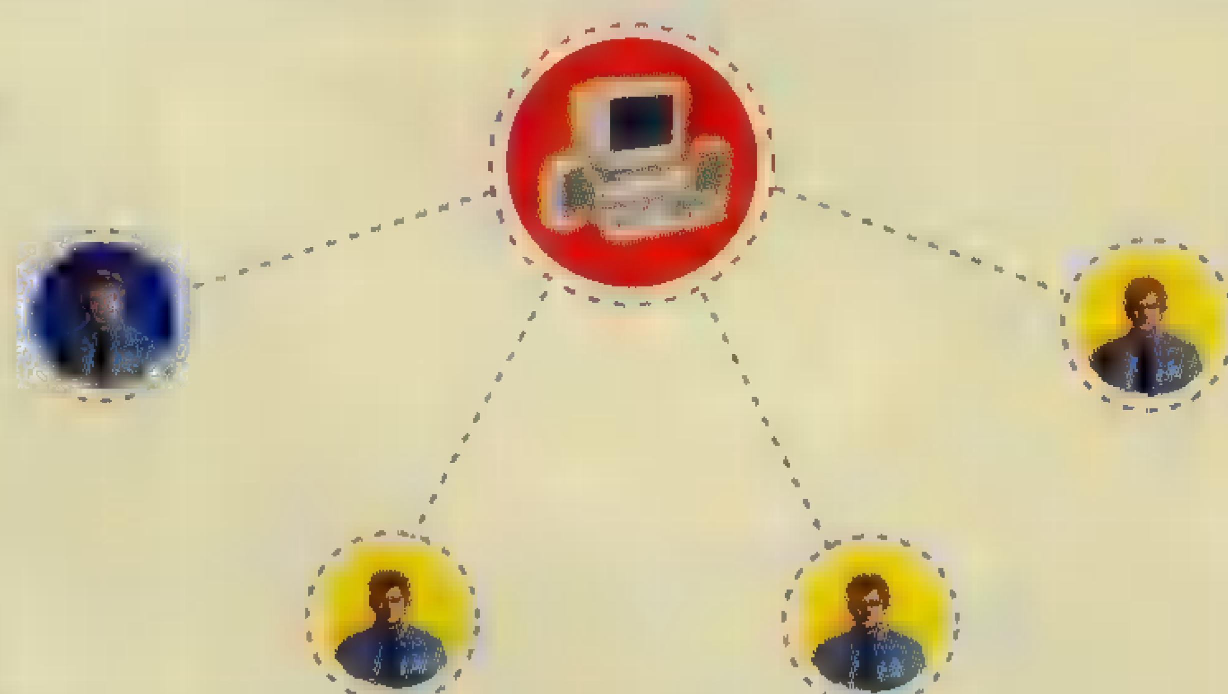
Jest wiele dróg, dzięki którym można osiągnąć możliwość grania w kilka osób, a niektóre tak proste, że bez żadnej wiedzy można z nich skorzystać. A oto one...

1. Zebranie przyjaciół wokół jednego komputera

Potrzebujesz: jednego komputera, do czterech kolegów, do dwóch joysticków analogowych i do dwóch cyfrowych.
Wymagana wiedza techniczna: Żadna.
Koszt: Żaden (pod warunkiem, że masz już joysticki).
Jak to zrobić:

1. wybierz właściwe oprogramowanie, patrz: *Dynablaster* lub *Asteroids*,
2. zainstaluj grę i podłącz joysticki,
3. uruchom i skonfiguruj grę odpowiednio dla każdego z graczy,
4. bawcie się dobrze.

Co może pójść źle: Właściwie nic, pod warunkiem, że Twój PC potrafi rozpoznać równocześnie dwa joystikki. Nie znamy żadnej gry, w której istniałaby KONIECZNOŚĆ zastosowania dwóch joysticków analogowych, więc w najgorszym przypadku – jedna osoba będzie grać z klawiatury.
Informacje dodatkowe: Joysticki cyfrowe (najlepsze do gier typu *Dynablaster* czy *Sensible Soccer*) kosztują około 30-40 zł za sztukę i są dostępne w większości sklepów komputerowych.

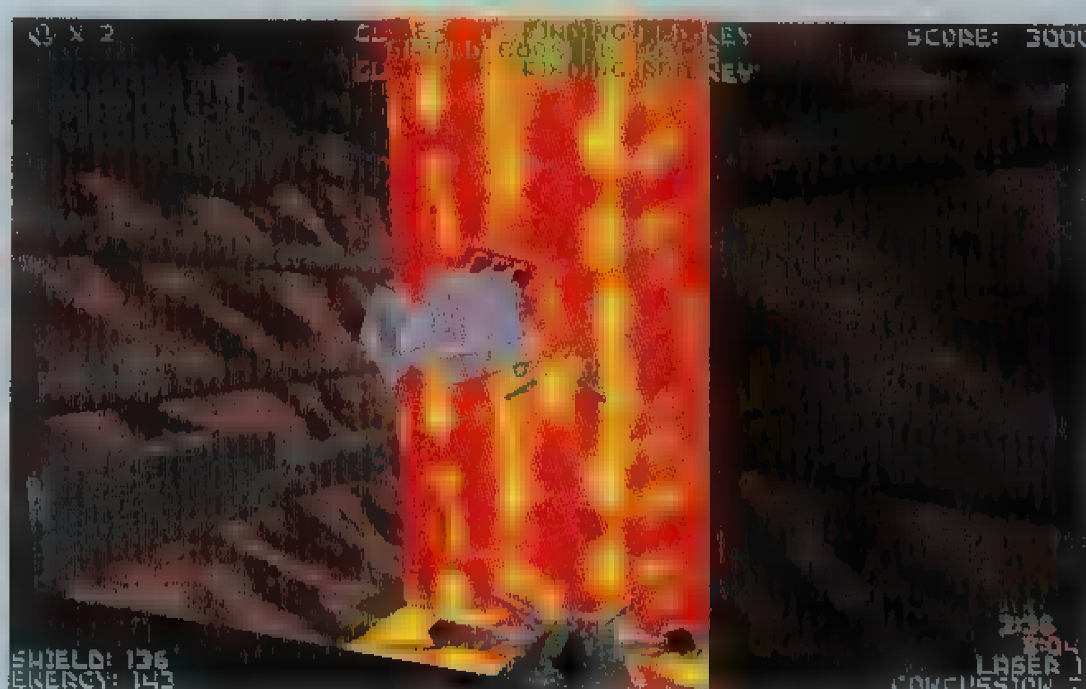


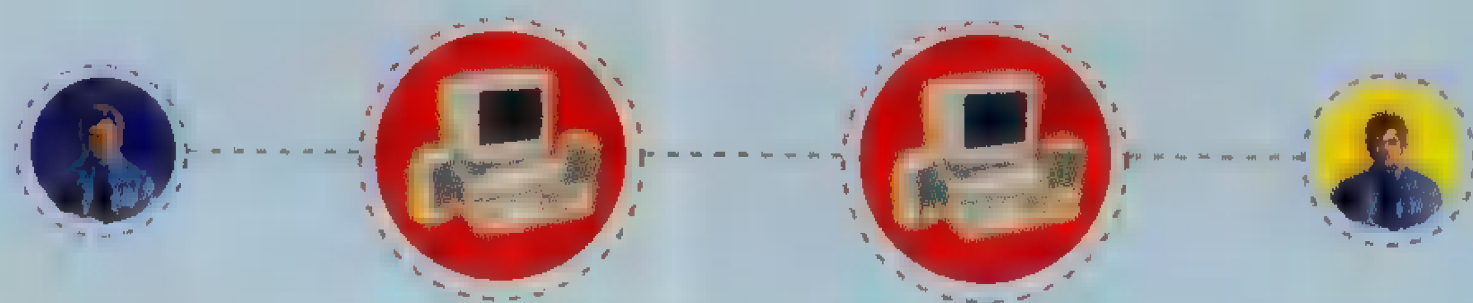
Upewnij się, że zagrasz: *Dynablaster* (UBI Soft) – bombardowanie w labiryncie dla pięciu graczy, *Rampart* (Hit Squad) – atak na zamki dla trzech graczy.

2. Połączenie szeregowe

Potrzebujesz: Pectów, kolegi, kabla do połączenia szeregowego (im krótszy, tym lepszy), joysticka dla każdego (o ile gra tego wymaga).
Wymagana wiedza techniczna: Minimalna.
Koszt: Około 40 zł za gotowy kabel lub 25-30 zł za dwie wtyczki i przewód do zrobienia samemu.
Jak to zrobić:

1. ustaw obydwa komputery w tym samym pomieszczeniu,
2. zajrzyj z tyłu – powinny tam się znajdować dwa porty szeregowe: COM1 (zwykle 9-pinowe) i COM2 (najczęściej 25-pinowe); myszka jest podłączana standardowo do COM1 (ale u Ciebie może być inaczej), więc musisz wybrać kabel odpowiedni do wolnych gniazd w obu maszynach. Po zakupieniu (lub wykonaniu samemu) odpowiedniego przewodu, należy wetknąć wtyczki do wolnych gniazd,
3. wybrać oprogramowanie,
4. zainstalować gry na obydwu komputerach; w większości przypadków konieczny będzie zakup dwóch egzemplarzy gry, ale np. w *Warcraft 2* wystarczy jedna kopia,
5. wejść do ustawień gry i wybrać odpowiedni port szeregowy (ten, do którego został dołączony kabel),
6. grać.





Co może pójść źle: Może nie zadziałać, a wtedy trzeba zmienić port z COM2 na COM1 lub odwrotnie, ewentualnie wymienić kabel. Warto przy zakupie dołożyć nieco kasy i kupić sobie (albo zrobić) kabelek „uniwersalny", do którego końców będą przylutowane zarówno wtyczki 9- jak i 25-pinowe.
Informacje dodatkowe: W niektórych sklepach komputerowych można kupić gotowe przewody lub elementy potrzebne do ich wykonania. Jeśli ich nie znajdziesz – może zaistnieć konieczność wybrania się na giełdę komputerową.
Upewnij się, że zagrasz: *Command & Conquer* – szaleństwo budowy i niszczenia dla dwóch graczy, *Descent 2* (Interplay) – trójwymiarowa strzelanina w korytarzach.

Dawniej: piłka nożna.

„Idziesz zagrać w piłę na boisku?" – te nieśmiertelne słowa zawsze były zawołaniem, po którym mnóstwo dzieciaków biegło na trawę, gdzie biegało, kopało piłkę i nogi graczy z przeciwnej drużyny, szalało i wrzeszczało. Bardzo popularni byli ci wszyscy szczęśliwcy, którzy mieli piłkę na własność...

Zabawa dla jednego: 1/10 (2, jeśli miałeś ścianę)
Zabawa dla wielu graczy: 8/10
Maksymalna liczba graczy: 22



Dziś: *Actua Soccer/Euro 96*

(Gremlin)

Upokorzenie jest istotą gry. Nakopanie pięciu bramek i to jeszcze przed połową gry, sprawia przyjemność, ale jako że komputer to bezduszna maszyna i nie czuje się w żaden sposób pokonana lub poniżona, to dopiero gra z człowiekiem dostarcza wyzwań.

Zabawa dla jednego: 6/10
Zabawa dla wielu graczy: 8/10
Maksymalna liczba graczy: 2



Chciałbym zobaczyć, jak i po co tak została przystrzyżona trawa na boisku. Może po meczu rozpocznie się tu rozgrywka szachowa?



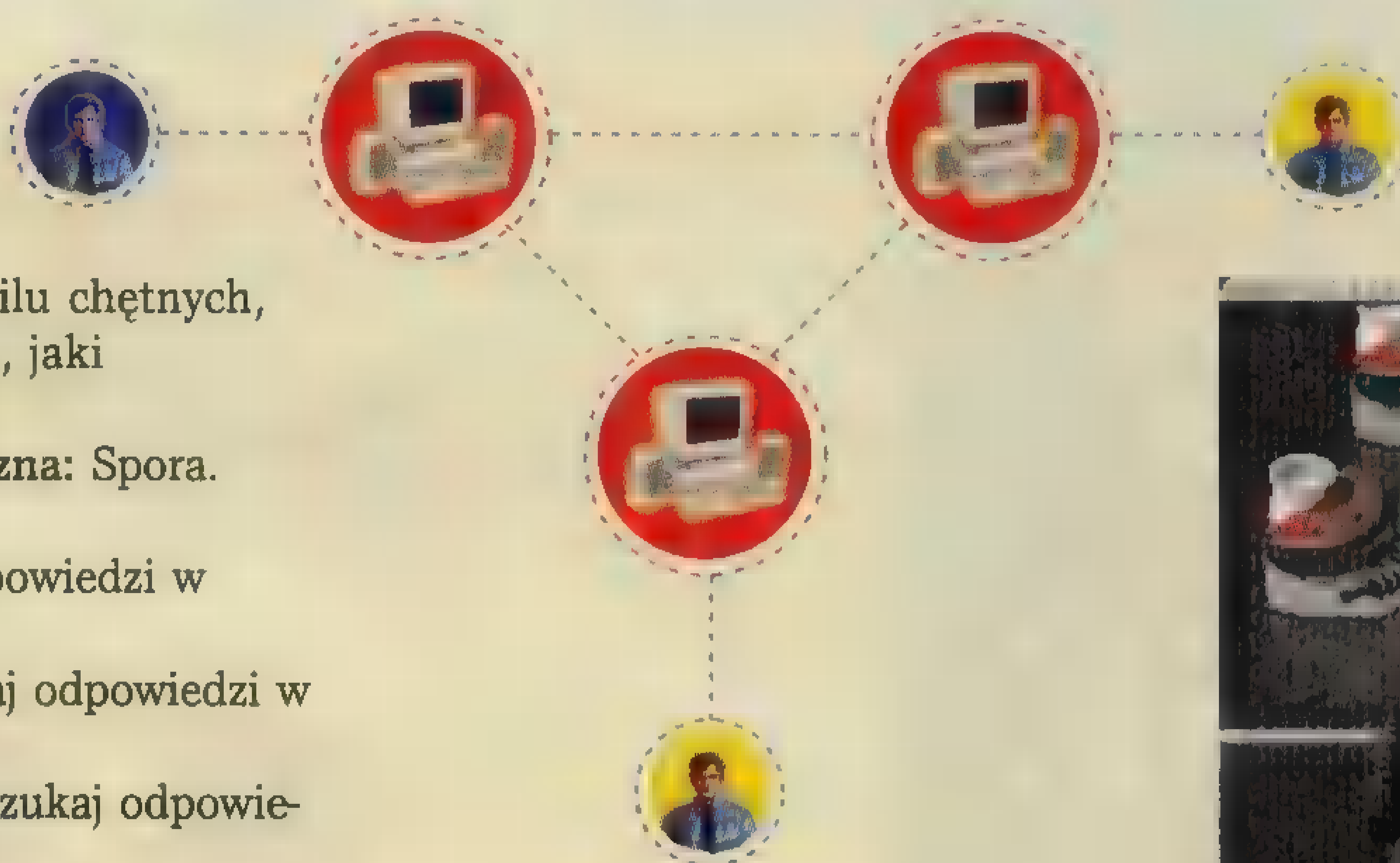
3. Połączenie modemowe

Potrzebujesz: Dwóch komputerów PC, kolegi, dwóch modemów, dostępu do linii telefonicznej, joysticka dla każdego (o ile gra tego wymaga).
Wymagana wiedza techniczna: Minimalna do niewielkiej.
Koszt: od 250 za zwykły modem 14400 bps, do 700 za szybki i preferowany modem 28 800 bps (zależnie od tego, czy modem jest wewnętrzny czy zewnętrzny oraz, oczywiście, od producenta, ceny mogą się znacznie różnić dla modemów o tej samej prędkości). Musisz pamiętać także o pozostawieniu sobie „trochę drobnych" na rachunki telefoniczne...
Jak to zrobić:

1. umieść komputery w pomieszczeniach z dostępem do linii telefonicznej,
2. kup i podłącz (ale przy zakupie upewnij się, że dostałeś komplet kabli) do komputera oba urządzenia; jeśli kupisz wersję wewnętrzną, musisz otworzyć obudowę i postępować według instrukcji zawartych w dokumentacji, a w przypadku wersji zewnętrznej, wystarczy podłączyć wtyczkę z modemu do wolnego portu COM (większość z modemów ma w komplecie wtyczkę 25-pinową). Upewnij się jednak czy Twój komputer jest wyposażony w tzw. szybki port RS, oparty na układzie UART 16550 – jeżeli nie, to konieczny będzie zakup odpowiedniej karty I/O.
3. podłącz modemy do linii telefonicznych,
4. wybierz oprogramowanie (podoba się nam *Warcraft 2*) i zakup dwa egzemplarze, jeśli jest to konieczne,
5. skonfiguruj grę za pomocą odpowiedniego programu; zwykle będziesz musiał podać prędkość i nazwę modemu oraz port szeregowy, do którego jest podłączony,
6. na jednym z komputerów należy uruchomić grę w trybie czekania,
7. na komputerze wywołującym należy wybrać polecenie łączenia; można posłuchać nieco „śpiewu" modemu, podczas, gdy u drugiego będą pojawiać się różne „dziwne" rzeczy na ekranie,
8. grać. Pamiętaj, żeby podczas połączenia nie podnosić słuchawki telefonu połączonego równolegle z modemem, bo spowoduje to zerwanie transmisji.



Co może pójść źle: Wiele rzeczy z modemami. Jeśli modem milczy – musisz się upewnić, że wszelkie ustawienia w grze zostały wykonane prawidłowo – port szeregowy, typ i prędkość modemu (pamiętaj, że jeżeli nie ma na liście nazwy Twojego sprzętu, zawsze możesz wybrać Hayes Compatible lub Use Factory Settings). Jeśli modem „skwierczy" – sprawdź w dokumentacji do gry i pliku informacji z ostatniej chwili (README, CZYTAJTO itp.), czy nie ma specjalnych instrukcji dla posiadaczy modemów.
Informacje dodatkowe: Kiedy wybierasz modem, upewnij się, że nabywasz popularny modem, taki jak na przykład US Robotics Sportster lub Hayes Internet Kit, a także, że firma, w jakiej kupujesz, zapewni Ci serwis gwarancyjny i pogwarancyjny.
Upewnij się, że zagrasz: *Warcraft 2* (Zablac) – walki pomiędzy ludźmi i orkami, *Doom 2* (Id) – strzelanina w labiryncie.



4. Mała sieć

Potrzebujesz: Tyle PC-tów, ilu chętnych, wszelkiego innego osprzętu, jaki będzie konieczny.
Wymagana wiedza techniczna: Spora.
Koszt: Niezbyt wysoki.
Jak to zrobić: Poszukaj odpowiedzi w następnym numerze.
Co może pójść źle: Poszukaj odpowiedzi w następnym numerze.
Informacje dodatkowe: Poszukaj odpowiedzi w następnym numerze.
Upewnij się, że zagrasz: Poszukaj odpowiedzi w następnym numerze.



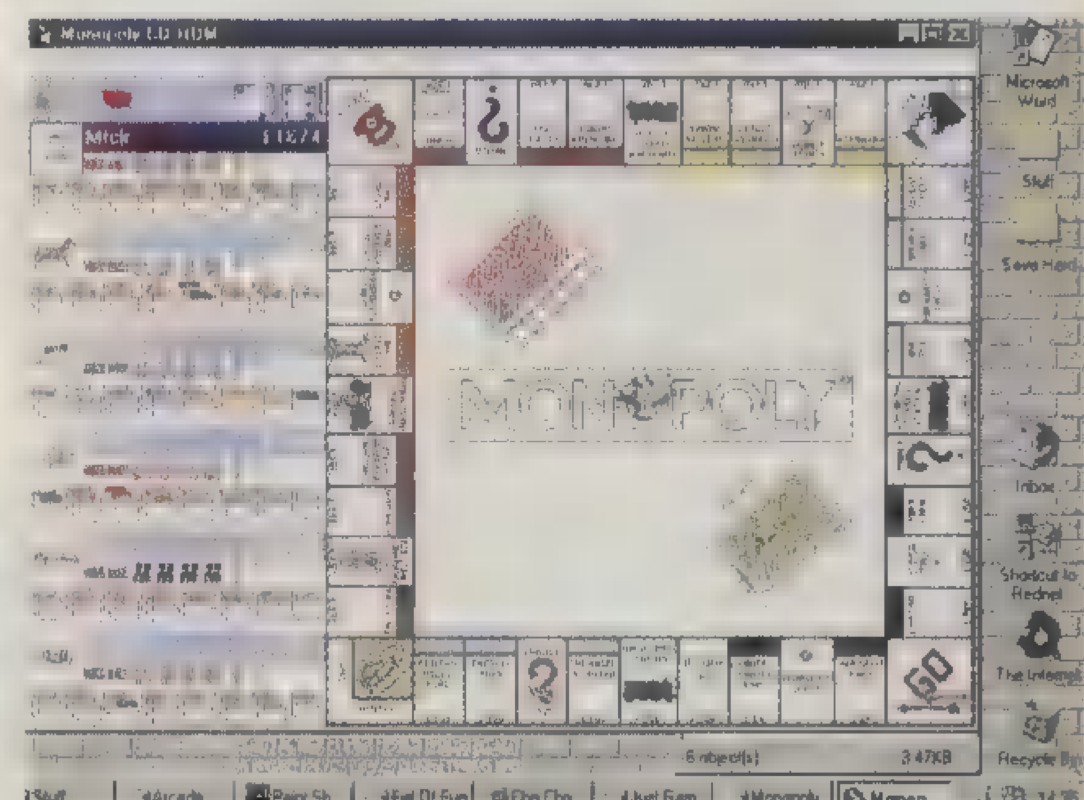
Dawniej: monopol

Czy dawno temu zdarzało się Wam usiąść z rodzicami wokół kolorowej planszy, rzucać kostką, przesuwać kolorowe pionki, kupować, sprzedawać, płacić i zbierać pieniądze? Pamiętasz, że tato zawsze kupował samochody, mama zajmowała się hotelami, a każda rozgrywka trwała co najmniej trzy godziny? A pamiętasz swoje marzenia o napadzie na bank w tym czasie?
Zabawa dla jednego: 0/10
Zabawa dla wielu graczy: 1/10
Maksymalna liczba graczy: [illegible]



Dziś: Monopoly

(Westwood Studies)
Pełne odtworzenie planszowej gra na komputerze — możesz grać z kolegami na jednej maszynie, albo, po dołączeniu się do **http://www.monopoly.com/**, nudzić się podczas gry z innymi maniakami na całym świecie.
Zabawa dla jednego: 1/10
Zabawa dla wielu graczy: 2/10
Maksymalna liczba graczy: 6



Czy wiecie, że mamy Monopoly Wspólnoty Europejskiej? Z Ecu i tym wszystkim. Stuart mi o tym powiedział...

5. Sieć lokalna (LAN)

Potrzebujesz: Sieci lokalnej opartej na komputerach PC (najlepiej w jakimś wydawnictwie typu *PC Gamer* lub wśród twórców gier), kilku kolegów, którzy lubią od czasu do czasu zostać chwilę po pracy i pograć, administratora systemu, który nie będzie przeszkadzać w grze...

Wymagana wiedza techniczna: Minimalna (jeśli tylko znajdziesz pracę), albo spora (jeśli chcesz zbudować sieć sam).

Koszt: Żaden, jeśli znajdziesz pracę, albo o wiele więcej niż sobie myślisz, jeśli jej nie znajdziesz.

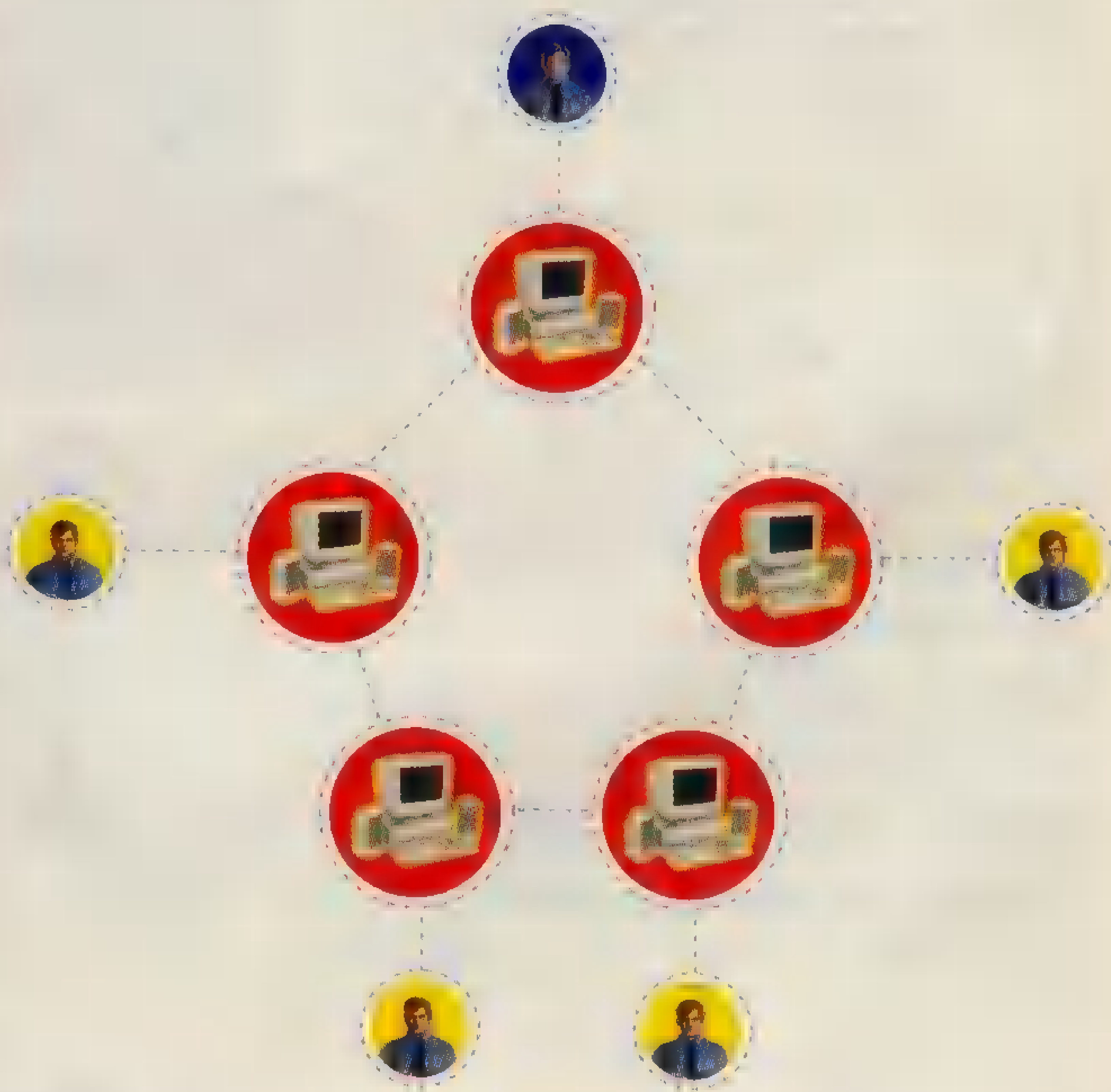
Jak to zrobić:

1. zakładamy, że sieć lokalna jest skonfigurowana i działa, a także, że masz pozwolenie od administratora sieci na wykorzystanie jej do gier; jako przykład w dalszej części artykułu posłuży wersja testowa *Quake*,
2. zainstalować grę,
3. przeczytać plik README,
4. uruchomić serwer sieciowej wersji *Quake* pisząc: quake –listen –map test1 z poziomu znaku zachęty DOS-u,
5. pozostali gracze uruchamiając grę, piszą quake –connect.

Co może pójść źle: Jakaś część komputerów może ulec zawieszeniu, ale nie powinno mieć to wpływu na pracę sieci i pozostałych maszyn.

Informacje dodatkowe: Testową wersję *Quake* można ściągnąć przez Internet ze strony domowej *PC Gamera* (http://www.futurenet.co.uk/).

Upewnij się, że zagrasz: *Quake* (Id) – szaleńcze pogonie w labiryncie za innymi (do ośmiu) graczami, *Warcraft 2* (Zablac) – walki plemion orków i ludzi (do ośmiu graczy).

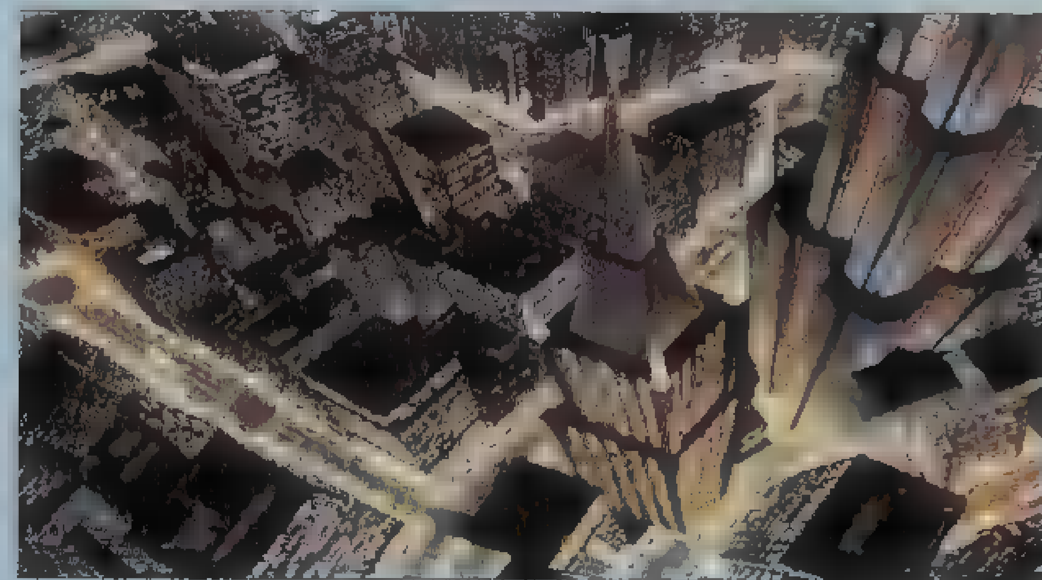




6. Połączenie Internetowe

Potrzebujesz: Komputera PC, modemu (lub połączenia Twojej sieci lokalnej z Internetem), konta internetowego i dostępu do linii telefonicznej.
Wymagana wiedza techniczna: Niska.
Koszt: od 250 za zwykły modem 14 400 bps, do 700 za szybki i preferowany modem 28 800 bps (zależnie od tego czy modem jest wewnętrzny czy zewnętrzny oraz, oczywiście, od producenta, ceny mogą się znacznie różnić dla modemów o tej samej prędkości). Opłata dla dostawcy Internetu jest zależna od „stopnia" dostępu do zasobów Sieci, prędkości łącza oraz konkurencji między providerami na konkretnym rynku i może wynosić do około 100 nowych złotych miesięcznie. Telekomunikacja Polska S.A. zafundowała wszystkim potencjalnym Internautom możliwość wejścia przez bramkę telefoniczną o numerze 0-20-21-22 (w całej Polsce), z loginem „ppp" i hasłem „ppp" (bez cudzysłowów) do Sieci. Póki co, nie ma tam żadnych dodatkowych opłat poza impulsami telefonicznymi (jeśli nie mieszkasz w województwie z węzłem POLPAK-T, to będą naliczane, jak za rozmowy międzymiastowe), ale jak będzie kiedy będziesz to czytać? Nie wiem, ale zawsze możesz się dowiedzieć z bezpłatnej informacji telefonicznej pod numerem 0-800-20-811.
Jak to zrobić:
1. kup modem, podłącz go do linii telefonicznej, wykup konto u providera Internetu,
2. wybierz grę, która Cię zainteresuje. Polecamy odwiedzenie *Nectropolis,* ponieważ jest to jedyna, tylko internetowa gra,
3. zaloguj się do Sieci, połącz się z serwerm *Nectropolis* **(http://www.delphi.com/)**, ściągnij oprogramowanie instalacyjne i zainstaluj grę,
4. baw się dobrze.

Co może pójść źle: Niezbyt wiele. Oprogramowanie dostarczone przez providera Internetu powinno załatwić wszelkie problemy.
Informacje dodatkowe: Aby uzyskać informacje o dostarczycielach Internetu, wystarczy przejrzeć nieco pism komputerowych.
Upewnij się, że zagrasz: *Nectropolis* – budowa cybernetycznego miasta.



7. Wireplay

Potrzebujesz: Komputera PC, modemu, dostępu do linii telefonicznej [przyp. tłum.: i miejsca tymczasowego lub stałego pobytu gdzieś w Anglii (lub MNÓSTWO pieniędzy na telefony)...]
Wymagana wiedza techniczna: Niska.
Koszt: od 250 za zwykły modem 14 400 bps, do 700 za szybki i preferowany modem 28 800 bps (zależnie od tego czy modem jest wewnętrzny czy zewnętrzny oraz, oczywiście, od producenta, ceny mogą się znacznie różnić dla modemów o tej samej prędkości). Za podłączenie do serwera, oprócz opłaty telefonicznej, dodatkowo należy zapłacić 10 pensów za minutę.
Jak to zrobić:
1. ściągnąć oprogramowanie próbne,
2. zainstalować je i skonfigurować, zadeklarować jakie gry masz zainstalowane na komputerze, w które możesz grać z innymi,
3. zadzwonić pod numer 0894 [przyp. tłum.: pod warunkiem, że przebywasz w Anglii; jeśli nie jesteś tam, to jeszcze międzynarodowy kierunkowy – nie podam go tutaj, bo komuś mogłoby przyjść do głowy zadzwonić i byłoby na mnie],
4. użyć menusów, aby dołączyć się do istniejącej już rozgrywki lub zaproponować własną,
5. uzbroić się w cierpliwość – jest to dość powolne.

Co może pójść źle: Zwykłe problemy z modemem. W przypadku kłopotów z Wireplay, można zasięgnąć informacji przez e-mail do support@wireplay.com lub za pomocą telefonu 0345-577-577.
Informacje dodatkowe: Więcej na ten temat w 24 numerze *PC Gamera* (w wersji angielskiej).
Upewnij się, że zagrasz: Coś innego, zanim podobna usługa nie będzie tańsza, a przede wszystkim – zanim nie będzie jej w Polsce.



matrox

MATROX
MYSTIQUE

Rarytas dla graczy

- Nowy, rewelacyjny akcelerator grafiki trójwymiarowej
- W zestawie trzy tytuły gier 3D:
  - ✔ Mech Warrior
  - ✔ Monster Trucks
  - ✔ Scorched Earth
- oprogramowanie do dekompresji plików MPEG: Comcore MPEG Player



Podstawowe cechy karty Mystique:

- 64-bitowy akcelerator graficzny standardu PCI
- ultraszybki w operacjach 3D
- 25 milionów prostokątów na sekundę
- texture mapping
- texture transparency
- sprzętowy akcelerator cieniowania Gouraud, podwójne buforowanie i buforowanie Z
- spełnia standard 3D API
- ultraszybkie 32-bitowe jądro VGA dla szybkości w DOS
- sterowniki zoptymalizowane dla Windows 95 i Win 3.11
- rozdzielczość 1280x1024 w 256, 65K i 16.7 M kolorów
- 175 MHz RAMDAC dla uniknięcia migotania ekranu
- procesor graficzny MGA-1064SG
- 2 lub 4 MB pamięci SGRAM
- pełnoekranowe odtwarzanie MPEG i AVI
- rozpoznaje ponad 175 monitorów
- hardware'owy zoom i pan
- automatyczne centrowanie menu
- Plug and Play
- rozszerzalna o moduły: hardware'owej dekompresji MPEG, video capture and playback oraz tunera TV

Dostępne są również karty specjalistyczne:

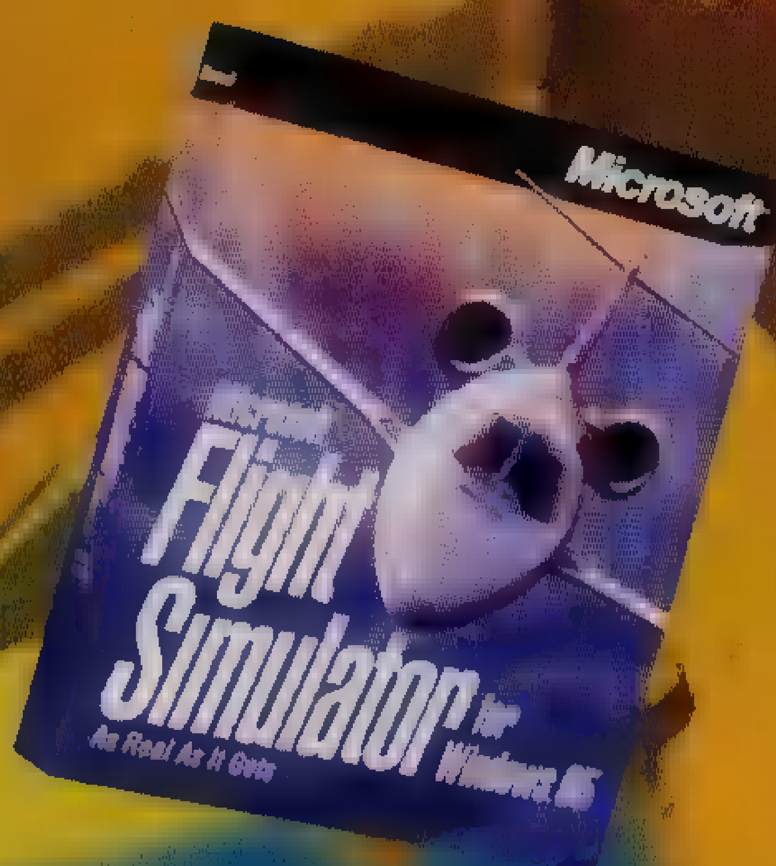
- Matrox MGA Millennium
- Matrox Millennium dla Power Doc
- Matrox Millennium dla Power Mac
- Matrox frame-grabbers

TORNADO

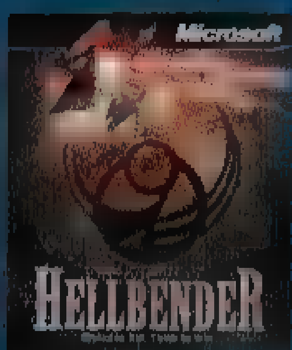
CENTRALA WARSZAWA:	ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) **651-24-01**, 41-00-56, 40-01-03, 40-21-71
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:	ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ODDZIAŁ GDAŃSK:	ul. Jana Uphagena 27 (VIIp), 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel/fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ODDZIAŁ KATOWICE:	ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-62-59, (58-49-69, 58-98-64, 59-66-11) w.15
ODDZIAŁ KRAKÓW:	ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 67-36-80, 67-16-56
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:	ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82
ODDZIAŁ POZNAŃ:	ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 47-72-93
ODDZIAŁ SZCZECIN:	ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
ODDZIAŁ WROCŁAW:	Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42



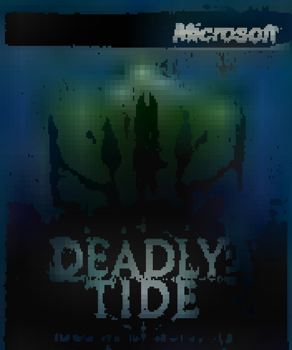
„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie latam...”



[illegible] Gdzie [illegible]
[illegible] o [illegible]
Uff... udało [illegible]
Tak. Tak [illegible] krzyczeć [illegible]
w **Microsoft® Flight Simulator 6.0** i w [illegible]
które przygotowała dla Ciebie [illegible]
[illegible] wiesz, że trzeba czasem [illegible]



Microsoft® Hellbender - [illegible] i masz za [illegible] powstrzymać inwazję bez[illegible] Niepodle[illegible] spoczywa w Twoich rękach. By wygrać [illegible]



Microsoft® Deadly Tide - obcy [illegible]
Wielki potop zaczyna ogarniać [illegible]
Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej [illegible] i uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - [illegible] za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. [illegible] Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów [illegible] z gier). [illegible] również w wersji Standard.

Promocje od 1 listopada 1996r.



[illegible]
http://www.microsoft.com/poland/
[illegible]
http://www.microsoft.com/games/

Microsoft®
[illegible] WANT [illegible]

Microsoft® SHOP IN SHOP **Białystok:** ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52-01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Częstochowa:** INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34.

Magic: The Gathering

Wydawca	MicroProse
Producent	MicroProse
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	Tel.
Minimalne Wymagania	486DX2/66
	8MB RAM, Windows
Rekomendowane	Pentium, 16MB RAM, Win95
Karta Dźwiękowa	Wszystkie ważniejsze
Data Wydania	Tel.



Magia

Miliard kart po premierze, Magic: The Gathering stała się grą komputerową. Czy w ogóle warto zaczynać?

Największym klubem na świecie jest klub pasjansu *Solitaire.* Wszyscy jesteśmy jego członkami. Siedzisz przed Windowsami, desperacko starając się uniknąć pracy i widzisz jedynie ikonkę zatytułowaną Gry. Pięć kliknięć później gapi się na Ciebie siedem kolumn rozłożonych kart, a Ty wpatrujesz się w nie, w pełni świadom faktu, że nie powinieneś w ten sposób marnować

> *„Każdy z tych stworów może wtedy zaatakować (brzmi to gwałtownie, choć wcale takie nie jest)."*

życia. Fakt, że *Solitaire* jest przeraźliwie nudnym zajęciem nie ma tu nic do rzeczy – zawsze to lepsze od pracy, a *Sapera* już skończyłeś. Z tego wynika, że w gry karciane na komputerze gra się tylko z nudów, czyż nie? Nic dodać, nic ująć.

Magic: The Gathering (w dalszej części tekstu określane jako *MTG* lub *Magic*, bo stwierdziłem, że pisanie dwukropków jest absurdalnie denerwujące) ma szansę stać się na PC najlepszą grą wszechczasów. I nie ma w tym ani krzty egzaltacji. Formuła gry karcianej idealnie pasuje do PC, a gra sama w sobie jest wyjątkowo dobra. Ale przed przystąpieniem do opisu warto powiedzieć parę słów o samej *MTG*, byś w towarzystwie mógł udawać jej znawcę. Jeśli więc wiesz już, jak odróżnić Smoki Shivanu od Sióstr Płomienia, to możesz przeskoczyć kilka następnych akapitów, aż do tytułu „witam ponownie".

Magic jest grą karcianą, rozgrywaną w turach, osadzoną na fantastycznym fikcyjnym kontynencie Dominii. Zwykle gra dwoje ludzi, siedzących naprzeciw siebie i próbujących zdobyć jak najwięcej punktów, zgrywając kolejne karty (dla uproszczenia można je określić „wistami"). Jest tu pięć zestawów, określanych kolorami: czarny, czerwony, biały, zielony i niebieski. Każdy z kolorów reprezentuje inny rodzaj terenu – są to odpowiednio: moczary, góra, równina, las i wyspa – w ramkach znajdziesz więcej szczegółów. Talia każdego ■ graczy zawiera co najmniej 60 kart, lecz nie ma górnego limitu. Na początku rozgrywki wybierasz siedem kart. W sprzedawanych pakietach są tysiące pojedynczych kart, z których każda „należy" do jednego z powyższych kolorów i możesz posiadać dowolną liczbę każdej ■ nich. Na początek kupuje się zapakowaną w folię talię, zawierającą 60, całkowicie losowo wybranych kart. Każda karta ma właściwości, które mogą Ci być przydatne. Aby kartę zaktywizować, musisz ją zagrać z ręki i wyłożyć na stół (coś na kształt bezika), ale za jej położenie musisz zapłacić cenę luźno związaną z użytecznością tej karty. Płacisz to „wpisowe", korzystając z kart lądu, które z kolei wprowadzasz do gry bezpłatnie. Każda z kart lądu generuje jeden punkt czegoś, zwanego maną, mającej ten sam kolor co typ terenu. Ta mana stanowi Twoją „pulę energetyczną", która określa, co i kiedy możesz wyłożyć. Tak więc (i to jest właśnie moment, w którym bardzo bym chciał, aby demo *MTG* było na tegomiesięcznym CD) przez wykładanie w każdej turze jednej karty lądu z ręki na stół, stopniowo budujesz swoją pulę many.

Teraz zaczyna się zabawa. Nielądowe karty ze stworami mogą być zgrywane z Twojej ręki po zapłaceniu ceny ich wezwania z lądu wyłożonego na stole. Każdy z



Możesz budować własne talie i pojedynkować się ■ komputerem. Ta talia zawiera same czarne karty.

Ile w talii?

Magic bazuje na zestawie kart z Nieustającego Wydania, z których każda została zeskanowana i jest dostępna w grze. Daje to wybór około 400 kart plus cały wachlarz pakietów dodatkowych, włącznie z Legendami, Antykami i Ciemnością. Najbardziej zaskakujące jest częste pojawianie się artefaktów z pierwszego wydania Mono and Poly. Jest tu także nowy Gwiezdny zestaw dodatkowy, który występuje jedynie w grze komputerowej i jak dotąd zawiera 12 kart o umiarkowanej mocy.





W rozgrywce często będziesz natrafiać na podpowiedzi, co do lokalizacji lochu. Oto jedna ■ nich.

tych stworów może wtedy zaatakować (brzmi to gwałtownie, choć wcale takie nie jest) przeciwnika i zacząć go niszczyć. Przeciwnik, który robi to samo, może się bronić i atakować Ciebie, a w zależności od względnej siły zaangażowanych kart, dokonywane są uszkodzenia i „życie" każdego ■ graczy zmniejsza się. Zaczynasz z życiem 20 i gdy dojdziesz do zera, wszystko się kończy. Prościej już nie potrafię wyjaśnić, przykro mi.

Myślę, że resztę przyjmiesz na wiarę. Przez dwadzieścia lat grałem w chyba każdą ze znanych mi gier karcianych i *MTG* jest najlepszą z nich – nawet włączając całonocne partie ostrego pokera. Zawiera olbrzymią głębię, wiele niuansów, strategii oraz napięcia i jest doskonale wyważona. Jest często określana jako Tragedia – Zasmucanie (Tragic: The Saddening), bo zawiera chochliki, elfy itd., ale nie będziemy się nad tym rozwodzić.



Każde z zadań zaczyna się tak. Możesz je przyjąć lub odrzucić i okazać się tchórzem.

Witam ponownie

Tak więc wszyscy wiemy, jak wspaniała jest gra karciana. Czy komputerowa przeróbka *MTG* jest udana, można ocenić jedynie przez zbadanie, na ile udało się przenieść wszelkie niuanse gry karcianej. Zrobiono to doskonale – z kilkoma wyjątkami.

Magic ma zasadniczo dwa oblicza. Jest tu w pełni rozwinięta przygoda, wokół której koncentruje się rozgrywka i są tu obrzeża, budowanie talii, sortowanie kart i radość z pojedynku. Główna przygoda (będąca tym elementem, na którym skoncentrował się Sid Meier) osadza Cię na fragmencie Dominii, z długoterminowym zadaniem zlokalizowania Wielkiego Lochu i zniszczenia jego strażnika. By to osiągnąć, musisz się napodróżować, pokonując mniej ważnych wrogów, budować swą talię i płacić złotem lub kartami mieszkańcom kraju za wskazówki, dotyczące końcowego lochu.

Bardzo podstawowy izometryczny świat, którego wygląd nasuwa podejrzenia, że wykorzystano tu procedury z *Civ2*, jest pokryty bagnami, górami, lasami itp., ale najważniejsza jest tu sieć osiedli. Wejście do osady wywołuje menu, w którym możesz kupować lub sprzedawać karty i żywność, przebudowywać swą talię i przyjmować misje od mieszkańców. Te miniprzygody są duszą gry i zwykle wymagają pokonania w pojedynku lokalnego stwora. Po zwycięskim powrocie do danej miejscowości zostajesz nagrodzony specjalnymi przedmiotami, kartami, pieniędzmi lub informacjami. Wybór często należy do Ciebie.



Oto Magic na PC. Twoja talia jest na dole, ■ ich na górze. Wszystkie karty mogą być przeciągane po ekranie, a przytrzymanie myszy na karcie powiększa jej obraz. Sekwencja tur jest na pionowej belce po lewej.





Zaczynasz ■ zaledwie 10 życiami, co znacznie zwiększa wartość wielu kart. Dobry, szybki start.

To proste

Każda karta jest jak mały arkusz kalkulacyjny. Zapłać za jej użycie, rzuć ją na stół i pozwól działać.



Nazwa tej karty. Niektóre (tak jak ta) związane są z tylko jedną ilustracją, a inne zawierają ilustracje z większej grupy. Ten kartonik jest wart około 15 dolarów.

Typ zaklęcia. To jest karta z prostym Wezwaniem Stwora. Inne klasy zawierają Działanie Natychmiastowe, Magię i Czary. To określa, kiedy można zagrać kartą – np. Działanie Natychmiastowe może być użyte podczas tury przeciwnika, a Magia tylko w Twojej turze.

Nazwisko ilustratora. Twórcy Magic, Wizards Of The Coast, korzystają ze stałej grupy ilustratorów. Pakiety dodatkowe są rysowane przez nowych ludzi, by zachować swój odrębny charakter.

Opis działania karty. Są tu wymienione wszystkie specjalne możliwości karty oraz koszt ich użycia. Często są tu również cytaty z życia Dominii.

Koszt zaklęcia. Musi zostać zapłacony z many wytworzonej w jednej turze. Czaszka oznacza, że trzeba użyć co najmniej jednej many z moczarów (ta karta jest czarna), a szara 5 oznacza, że dopuszczalne jest użycie dowolnych innych 5 mana. Większość kart wymaga około 3 mana, więc ta jest droga i trudna do użycia.

Ten obszar oznacza, w skład którego z zestawów wchodzi ta karta. Wszystkie zestawy dodatkowe wymagają do rozgrywki kart lądu z oryginału.

Siła karty. Wszystkie stwory mają swą Moc i Odporność. Gdy się spotkają, Moc jest odejmowana od Odporności i jeśli wynik jest mniejszy lub równy zero, stwór ginie. Przeciętna karta ma 2 w obu wypadkach, więc ta może ją bez problemu zabić.

Większa struktura przygody sprawdza się tu, z powodu konieczności rozbudowy Twej talii. Jedynym sposobem awansu do trudniejszych przeciwników jest pokonanie słabszych i zdobycie nagród. Rozmaitość dostępnych tu kart czyni możliwym budowę własnej talii, która – jeśli się przyłożyć – będzie niemal równie silna, jak dowolna talia z jaką się zetkniesz w prawdziwym karcianym turnieju. Wrogowie, na jakich się natkniesz przemierzając świat, są również doskonali, a bierze się to stąd, że każdy z nich ma swą własną charakterystykę, metody rozgrywki oraz zestaw kart. W pojedynku z Druidem możesz oczekiwać dużej liczby kart zielonych z akcentem na generowanie dużych ilości many i mniej licznych kart i przywołanie Strumienia Życia. W walce ze Smokiem nieuniknione jest wejście w grę czerwonych środków bezpośredniego rażenia, takich jak Kule Ogniste czy Pirotechnika.

Wysoka ocena *Magic* jest ściśle związana z jednym czynnikiem – Sztuczną Inteligencją. Gdyby komputerowi przeciwnicy stale oszukiwali by wygrać, szachrowali w kartach czy podkładali się, by posunąć intrygę do przodu, wówczas gra otrzymałaby co najwyżej 50% – bez zważania na licencję i wszystkie pozostałe zasługi. Na szczęście tu nie miało to miejsca. W ciągu ostatnich czterech miesięcy



widzieliśmy różne wersje robocze *MTG* i poprawa jest zaskakująca.

Praktycznie bez wyjątku ma się odczucie, jakby się rozgrywało pojedynek z żywym przeciwnikiem, tyle że cichym. Rozmaitość, taktyka i karty są również dobrze wykonane. Podczas pojedynku, gdy niezbędne jest podjęcie decyzji, to niemal zawsze komputer robi dokładnie to, czego miałeś nadzieję, że nie zrobi. Podczas ataku ukrywa on dobrych „blokerów", tak by ich nie wytracić, i chroni słabsze stwory. Podczas obrony wykorzystanie blokerów jest wspaniałe, z dobrym wyważeniem poświęcania stworów i zadawania strat. Ląd zostaje nienaruszony w fazie wypowiadania zaklęć, dla regeneracji stworów i wykorzystania efektów natychmiastowych. Tylko raz gra zrobiła coś zdecydowanie głupiego, gdy nie wezwała swego żywiołu wodnego i z miejsca przegrała rozgrywkę.

Każdy z komputerowych graczy ma inną początkową wartość żyć, co łatwiej pozwala dobrać poziom trudności. Każdy pojedynek trwa tylko jedną rundę, z jedną kartą wykładaną zwykle „w ciemno". Cztery poziomy trudności są dobre dla początkujących, ale nawet po kilku miesiącach grania powinien Ci wystarczyć poziom Wizard!!

Mam tylko kilka wątpliwości, co do sposobu działania gry, a każda z nich jest znacznie bardziej podejrzana niż bezpośrednie usterki. Talie wielu komputerowych przeciwników sprawiają wrażenie zbyt skoncentrowanych na jednym kolorze, tak jakby Sztuczna Inteligencja nie potrafiła posługiwać się dwoma lub trzema kolorami, które zawiera znaczna większość tradycyjnych talii. Ale gdy już się pogodzisz z tym faktem, to nagle pojawia się troll z



Sekwencje w lochach są najlepszą okazją zdobycia nowych kart (lub utraty własnych). Zwykle jest tu 6-7 wrogów z jednym potężnym bossem, ale jest również łup, który można chwycić i uciec.

silną talią czerwono-czarną i rozgrywa z wykorzystaniem pełnej inteligencji programu. Niejasnym potwierdzeniem tej teorii jednego koloru jest duża liczba artefaktów w taliach. Artefakty (które są koloru neutralnego) mogą bowiem być idealnym sposobem na obejście tego problemu.
Trzeba do tego dodać kilku przeciwników, którzy mają zbyt wiele takich samych kart.

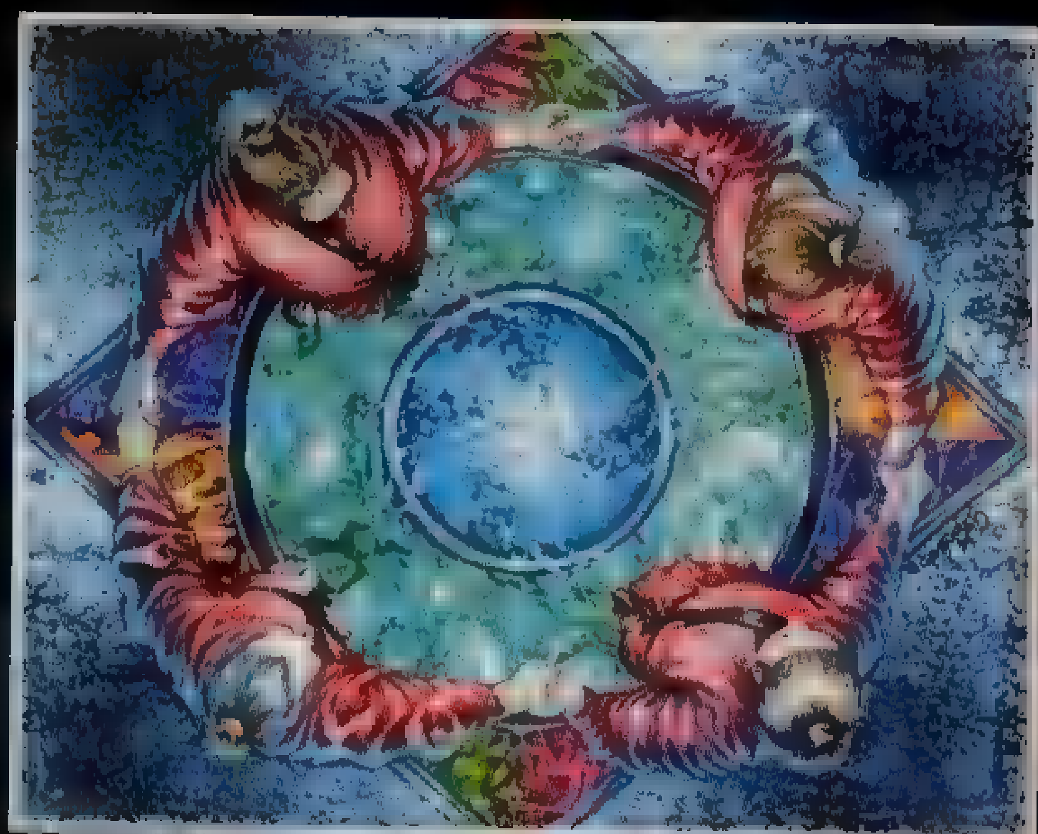
„Nagle pojawia się troll z silną talią czerwono-czarną i rozgrywa z wykorzystaniem pełnej inteligencji programu."

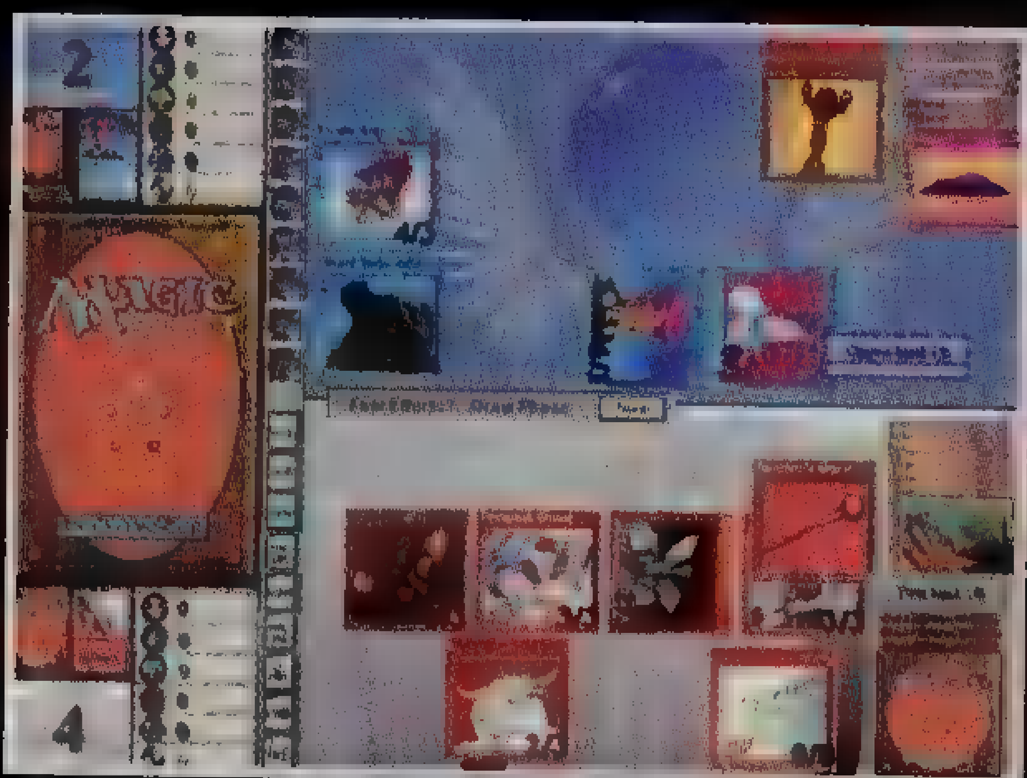
Trzech Strażników Elfów wyłażących kolejno z krzaków nie jest dobrym objawem, ale zaledwie kilka dni temu, podczas rozgrywek ligowych, Steve uraczył mnie trzema Partyzantami pod rząd, więc...? Znienacka pojawiają się też nie wypowiadane zaklęcia. Nie mam całkowitej pewności co do tych zarzutów (i, aby być szczerym, nie mają one większego wpływu na długotrwałą rozgrywkę), ale czasami wyczuwa się tu to charakterystyczne „szachrowanie" Sztucznej Inteligencji Sida Meiera. Wziąwszy jednak pod uwagę bogactwo kart i zagrywek taktycznych, komputer jest wręcz doskonały i choć nie należy oczekiwać, że będzie mógł w pełni konkurować z człowiekiem, to czyni to jednak bardzo dobrze. To nie szachy.
Wygląd *Magic* jest jedynym obszarem, który niektórzy mogą uznać za nie dopracowany. Być może kontrakt zobowiązywał, by komputerowa wersja była jak najwierniejszym odtworzeniem samej gry, ale jest tu pole dla bardziej pogłębionej zabawy. Na przykład, gdy rozgrywa się ląd, cóż byłoby złego w wykorzystaniu rozgrywanego koloru jako tła i umieszczenie na nim pojedynczych drzew, gór czy wysp dla zaznaczenia, że grasz właśnie takim kawałkiem lądu? Na tę samą modłę wzywane stwory mogłyby się pojawiać na pierwszym planie, podobnie jak czary, artefakty itp. Gdy to piszę, sam się dziwię jak mógł powstać taki pomysł – 14-calowy monitor zaśmiecony marnie wyrenderowanymi robalami udającymi potężne bestie, ląd zasłaniany przez ląd i brak jakiegokolwiek sposobu na kliknięcie na kartach przeciwnika. Być może jestem zbyt ambitny i czepliwy. Gra i tak działa dobrze, a jej wygląd nie jest sprawą najważniejszą.
Największym rozczarowaniem, przynajmniej dla niektórych, jest brak opcji multiplayer. MicroProse, którego gry pod względem sieciowym zaczynają być o dwa lata za resztą świata, zrezygnował z możliwości poszerzenia kręgu odbiorców i ułatwienia rozgrywki. To jest największe niedopatrzenie, które bezspornie obniży atrakcyjność programu dla wielu użytkowników. Steve, Paul i ja paranoicznie podejrzewamy, że stoi za tym Wizards Of The Coast, chcąca zwiększyć sprzedaż kart.
W tej grze MicroProse jest zwycięzcą. Gra się w nią dobrze, struktura działa doskonale, a zainteresowanie, otaczające całą mitologię *Magic*, zapewni jej sukces. W tak złożonej grze nie dało się oczywiście uniknąć kilku drobnych potknięć, sporadycznych rozczarowań oraz jednego czy dwóch elementów, które moim zdaniem powinny zostać zmienione. Łgałbym jednak w żywe oczy, gdybym stwierdził, że przyjemność rozgrywki choć w przybliżeniu dorównuje grze z żywym przeciwnikiem. Pecet nie bardzo nadaje się do pogadania przy piwie i marnie się z nim podróżuje. Pecety są nudne, a ludzie nie.
Ale jest to kawał dobrej roboty. Poza tym jest niemal nieskończona liczba, wysoce inteligentych, obdarzonych indywidualnymi cechami, żywych przeciwników, dysponujących tysiącami kombinacji kart. A *Magic* reprezentuje poziom minimalny. JAMES FLYNN



Pomiędzy pojedynkami i odwiedzaniem osad, wędrujesz po ekranie próbując wypełnić zadanie, albo odnaleźć wskazówki. Pełno tu wrogów, którzy w końcu Cię dopadną, więc wybierz kolory dla swej talii.

Kalejdoskop możliwości





Talie Magic są zasadniczo zbudowane z dwóch lub trzech, spośród pięciu dostępnych kolorów, z kilkoma neutralnymi artefaktami. Istotną częścią uroku MTG jest dobór proporcji kolorów, co jednak wymaga zupełnie odmiennych taktyk rozgrywki. Karty czerwone specjalizują się w ognistej, ziemnej magii i zawierają wiele szybkich oraz silnych stworów i mocne zaklęcia ofensywne. Czerń jest mocno destruktywna, z ofensywnymi zaklęciami wysysania energii, silnie trującymi stworami i czarami powodującymi osłabienie przeciwnika. Biała magia opiera się na wzmacnianiu siebie i swych stworów, wielu pozytywnych czarach, grupowaniu stworów i natychmiastowych efektach. Zieleń wywodzi się z lasów i zawiera dawanie życia oraz przyjmowanie szybkich zaklęć. Niebieski jest najbardziej indywidualnym kolorem i specjalizuje się w zapobieganiu wrogim zaklęciom, powstrzymywaniu i odpieraniu bezpośrednich ataków szybkich sił. Jeśli nie grałeś w tę grę, to powinieneś to zrobić.

PC GAMER OCENA

Zachowuje całą magię gry karcianej i dodaje nowy wymiar rozgrywce. Jakość zgodna z oczekiwaniami.

91%

Magic: Ger



Gdy trzy lata temu Richard Garfield tworzył karcianą grę Magic: The Gathering (czyli Magia – Gromadzenie), nie wyobrażał sobie, że zostanie sprzedanych ponad miliard kart i zainspiruje legendarnego Sida Meiera do stworzenia gry komputerowej. Wyśledziliśmy tego człowieka i Magię, którą wyczarował. PAUL PETTENGALE

Magia – Gromadzenie jest często, nie wiadomo czemu, określana jako Magia – Nałóg. Określana również jako gra w zbieranie kart stała się jednym z największych sukcesów tego dziesięciolecia – od premiery gry w 1993 r. sprzedano ponad miliard kart, co przy średniej cenie 12 pensów (ok. 50 gr) za kartę, nieźle wzbogaciło jej twórcę, Richarda Garfielda, i wydawcę gry, Wizards Of The Coast. Teraz, dzięki realizacji przez MicroProse, *Magic: The Gathering* w wersji CD-ROM, ten kamień milowy w rozwoju gier niemal na pewno osiągnie nowe szczyty popularności, gdyż pojawi się nowy wielki rynek świadomy, że Magia – Gromadzenie w ogóle istnieje i że jest to doskonała zabawa.

Ci z Was, którzy nie są obeznani z Magic, pewnie się zdziwią, o co ta cała wrzawa. To jest właśnie to, co bez przerwy próbuję wyjaśniać ludziom od chwili, gdy parę lat temu zacząłem w to grać.

Magic jest grą karcianą, ale nie jest rozgrywana konwencjonalną talią kart do gry. Zamiast nich gracze dzierżą talię ilustrowanych kart z „zaklęciami". Nie zamierzam dokładnie omawiać rozgrywki (o tym dowiecie się z recenzji), nadmienię tylko, że celem gry jest „zabicie" przeciwnika za pomocą talii kart, którą się osobiście zbudowało.

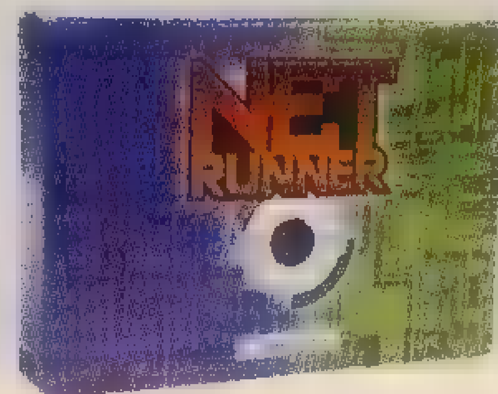
Powiedziałem „osobiście zbudowało", ponieważ Magic nie jest ograniczone do zestawu 52 kart, jak zwyczajne gry w karty. Gracz buduje swą, złożoną z około 60 kart talię, wybierając spośród kilku tysięcy różnych kart Magic, z



KARCIANI MISTRZOWIE

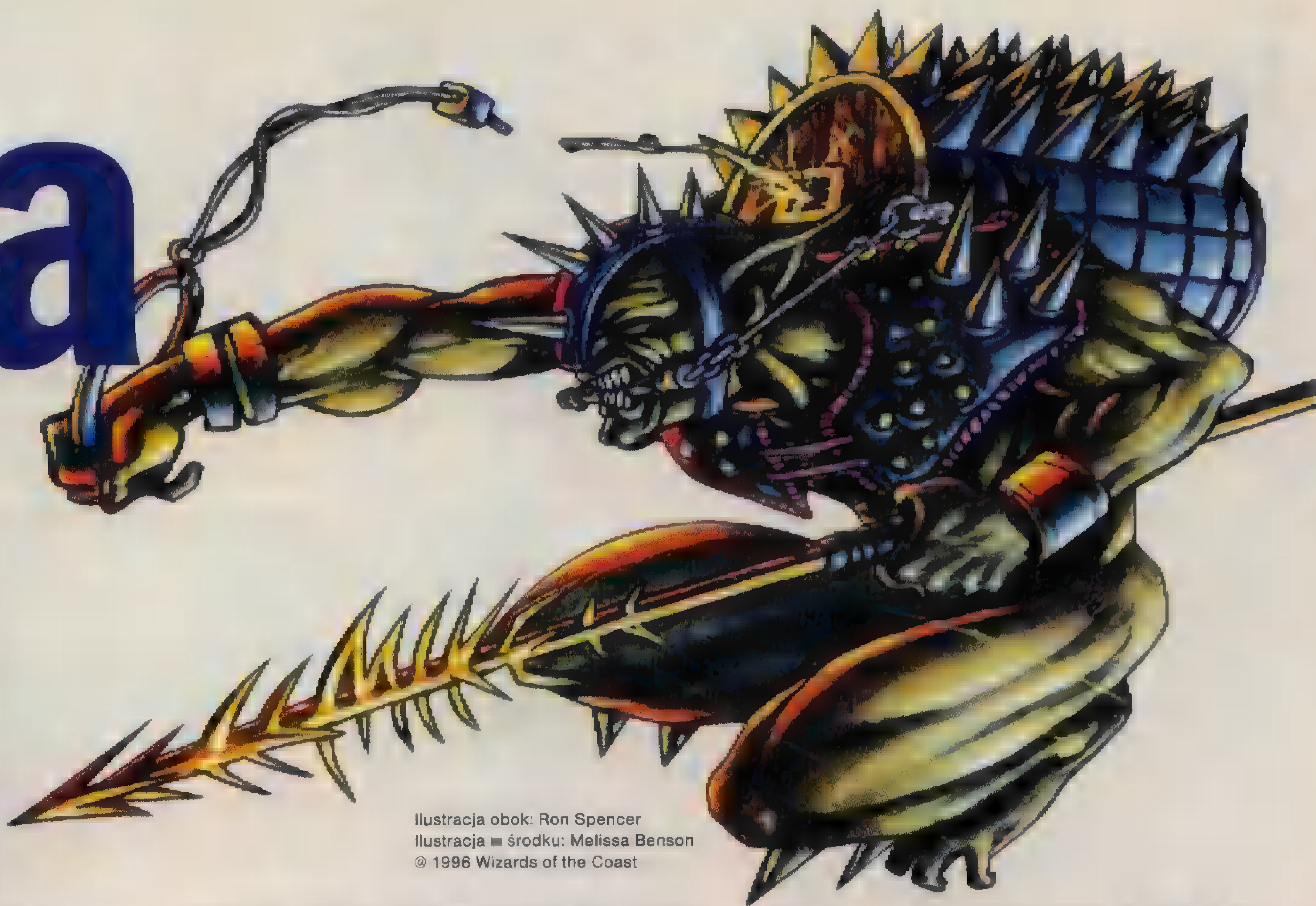
Od ukazania się w 1993 r. Magic, pojawiły się setki gier z kolekcjonowaniem kart. Oto najpopularniejsze...

NETRUNNER
Wizards Of The Coast
NetRunner jest najnowszą grą Richarda Garfielda, powstałą w oparciu o grę RPG, Cyberpunk 2020. Pomysł jest prosty – przyjmuje się rolę hakera, albo korporacji. Haker za pomocą programów musi włamać się do komputerów korporacji, a korporacja próbuje zablokować jego działania. Ta trudna gra karciana, znacznie bardziej skomplikowana od Magic, jest chyba najlepszą z dotychczas wydanych gier.



...eza





Ilustracja obok: Ron Spencer
Ilustracja w środku: Melissa Benson
© 1996 Wizards of the Coast

których każda daje inny efekt. Dobiera się karty, które dobrze ze sobą współdziałają, a potem angażuje najwyższe poziomy strategii, by przechytrzyć przeciwnika. Magic trochę przypomina szachy z elementami pokera, ze szczyptą Dungeons & Dragons do smaku.

Roleplejowe korzenie

Wspomniałem Dungeons & Dragons ponieważ Magic: The Gathering wiele zawdzięcza fantasy role-playing – nie tylko dlatego, że korzysta ze sztafażu fantasy, ale także dlatego, że jej projektant, Richard Garfield, miał przeszłość role-playing. Prawdę powiedziawszy, Magic została zaprojektowana jako gra, która z łatwością może być rozgrywana w konwencji role-playing. Po zgłoszeniu się do, wydającej gry, firmy Wizards Of The Coast z pomysłem gry planszowej (który został odrzucony), Richardowi zaproponowano zaprojektowanie gry, którą będzie można szybko rozgrywać, nie będzie do niej konieczne więcej niż dwóch uczestników i będzie w dużym stopniu przenośna, a więc łatwa do rozgrywania na konwencjach graczy.



Wpadł na pomysł konfigurowalnej gry karcianej – gry o założeniach fantastycznych (dwóch czarodziejów obrzuca się nawzajem zaklęciami) i po dwóch latach projektowania i testowania narodziła się Magic.

I to chwyciło. Nadeszły wspaniałe czasy. Amerykanie kupowali więcej kart niż był w stanie drukować Wizard Of The Coast. Gdy *Arcane* (siostrzany magazyn *PC Gamera*, zajmujący się grami role-playing i z kolekcjonowanymi kartami) rozmawiał z Richardem, ten powiedział: „To był sukces przekraczający moje oczekiwania... Zaskoczył mnie tak jak wszystkich."

Łatwo dowieść, że sukces Magic wynika z jej kolekcjonerskiej natury. Gra jest sprzedawana w taliach po 60 kart (określanych jako talie startowe) oraz w pakietach wspomagających, zawierających od 8 do 15 kart. Gdy otwiera się pakiet, to nie wiadomo co on zawiera – czy jest w nim ta wyczekiwana karta, niezbędna do skompletowania jeszcze silniejszej talii, czy jej nie ma? Jeśli jej nie ma, to prawie na pewno gracz pobiegnie zakupić następny pakiet (albo kilka pakietów). Można również wymieniać karty z kimś, kto taką kartę ma, natomiast pilnie potrzebuje kart, które nam zbywają. Można też pójść na całość i kupić kartę za kosmiczną cenę na tzw. „rynku wtórnym". (Wiele sklepów z kartami ma teczki pełne rzadkich kart, które sprzedają w cenie od jednego do nawet dwustu funtów. Tak, 200 funtów! Za niektóre rzadkie, bardzo silne i nie drukowane już karty kolekcjonerzy są gotowi zapłacić nawet taką cenę). Rzadko kto może się pochwalić kompletem kart Magic – jest ich po prostu zbyt wiele, a w dodatku ciągle ukazują się nowe – co kilka miesięcy wydawany jest zestaw co najmniej 100 nowych

„Wierzcie lub nie, ale są już gracze, którzy „przeszli na zawodowstwo", czyniąc z Magic źródło swego utrzymania."

VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE
Wizards Of The Coast

Jeszcze jedna z gier Richarda Garfielda, zaprojektowana pomiędzy Magic: The Gathering i NetRunner. Tak jak powyższe gry została zaprojektowana w oparciu o grę Role Playing (Vampire: The Masquerade) i zajmuje się wampirami walczącymi o przetrwanie we współczesnym świecie. Gra się w nią najlepiej w więcej niż dwóch graczy.

STAR WARS
Decipher

Chyba nie trzeba wyjaśniać, skąd czerpała inspirację gra CCG Star Wars. Gracz walczy tu w imieniu Ciemnej Strony Mocy albo Jasnej Strony i korzysta z najróżniejszych elementów – począwszy od postaci znanych z filmów, po statki, którymi podróżują.

MYTHOS
Chaosium

Twórczość H.P. Lovecrafta zainspirowała powstanie wielu gier na PC (np. *Shadow Of The Comet*, czy *Prisoners Of Ice* – by poprzestać na dwóch tytułach), ale także powstanie gry role-playing Call Of Cthulhu oraz najnowszej Mythos – gry CCG utrzymanej w konwencji horroru, w której gracze walczą o odkrycie wiedzy tajemnej (starając się nie popaść przy tym w obłęd).



MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS
ICE

I ponownie nie potrzeba tu specjalnego wprowadzenia, bo gra ta oparta jest na słynnej trylogii fantastycznej Władca Pierścieni J. R. R. Tolkiena. Gra ta jest bardziej złożona od pozostałych i zawiera więcej fabuły niż większość z nich.

CO NOWEGO

Richard Garfield, twórca *Magic: The Gathering, Vampire: The Eternal Struggle* oraz *NetRunnera*, pracuje obecnie nad swą czwartą grą karcianą. Opiera się ona na grze wojennej *BattleTech*, grze doskonale znanej graczom na PC, gdyż była ona również podstawą dla *MechWarrior* i *MechWarrior 2*.

Rozgrywka skupia się na budowie, sformowaniu w szyki i ostatecznym spożytkowaniu 100-tonowych robotów bojowych pilotowanych przez ludzi.



Choć obecnie, w końcu sierpnia, szczegóły nie są jeszcze dopracowane, to Wizards Of The Coast (która będzie wydawcą gry, dzięki licencji FASA – właściciela systemu *BattleTech*) zapowiada, że zestaw podstawowy będzie się składać z 300 kart i planowo ma się ukazać w listopadzie.

„Pecetowa wersja Magic daje szansę ćwiczenia rozgrywki, przez odkrywanie własnych słabości i pokonywanie ich."



kart, aby zasilić rynek i utrzymać go w ciągłej świeżości. Mimo wszystko, namiętni gracze w Magic kupują olbrzymie ich ilości – 1000 nie jest wcale rzadkością, a niektórzy zagorzali gracze kupują nawet po kilka tysięcy kart, byle tylko ich talie miały siłę wystarczającą do pokonania współzawodników.

Magicmania

A współzawodników są masy. Choćby ostatnio w National Exhibition Centre odbyły się brytyjskie Krajowe Finały w Magic: The Gathering, których zwycięzca i finaliści kwalifikowali się do Finałów Światowych w Seattle. Zwycięzca tych ostatnich może wygrać niezły majątek. I wierzcie lub nie, ale są już gracze, którzy „przeszli na zawodowstwo", czyniąc z Magic źródło swego utrzymania, biorąc udział w Turniejach Zawodowców, gdzie w ciągu jednego dnia mogą wygrać kilka tysięcy funtów będących nagrodą turnieju. Na mniejszą skalę w większości średnich miast i we wszystkich dużych miastach brytyjskich odbywają się regularnie turnieje Magic, w których można wygrać rzadkie karty. Magic jest konkurencyjna, bo jest wciągająca – nawet w wydawnictwie Future Publishing istnieje koleżeńska liga Magic.

Nie ma więc wątpliwości, że Magic jest wspaniała. Jest to piekielnie popularna i piekielnie fajna gra. Natomiast wersja PC neguje kolekcjonerski charakter gry karcianej i brak jej atmosfery współzawodnictwa na turniejach. Więc gracze w Magic pewnie się zdziwią – jaki to ma sens?

PC kompatybilność

Jest wiele powodów, dla których gracze w Magic z niecierpliwością oczekują na pecetową wersję ich ulubionej gry z kolekcjonowanymi kartami (w skrócie CCG). Po pierwsze, da to szansę przetestowania talii – można zbudować talię w programie, a następnie rozgrywać nią przeciw komputerowi na różnych poziomach trudności, by sprawdzić, czy jest ona wystarczająco dobra do rozgrywki przeciw ludzkim przeciwnikom. Może to być szczególnie użyteczne do budowy talii na rozgrywki turniejowe.

Po drugie, nie ma nic gorszego od braku wiedzy, co robi karta zagrana przez przeciwnika – a przy tak olbrzymiej liczbie dostępnych kart jest o to nietrudno, szczególnie gdy gramy z jakimś nowym przeciwnikiem. Gra na PC może nam w tym pomóc, bo korzysta z niemal wszystkich kart, jakie się dotychczas ukazały (chociaż nie zawiera najnowszych zestawów uzupełniających, jednak MicroProse zamierza regularnie wydawać dyski uzupełniające, które pozwolą na stałą aktualizację), więc można korzystać z tych kart, których się fizycznie nie posiada lub tych, z którymi się nie zetknęło podczas rozgrywek z innymi ludźmi.



Ilustracja u góry: Richard Kane Ferguson
Ilustracja obok: Quinton Hoover

A poza tym jest to po prostu szansa potrenowania rozgrywki. Magic jest grą o praktycznie nieograniczonej strategii, więc osiągnięcie mistrzostwa może zająć wiele lat. Pecetowa wersja Magic daje szansę ćwiczenia rozgrywki, przez odkrywanie własnych słabości i pokonywanie ich – to raczej niemożliwe by móc zawsze znaleźć ludzkiego przeciwnika, gdy tylko chce się zagrać, więc posiadanie peceta, mogącego grać w Magic rozwiązuje ten problem.

Pecetowa wersja Magic była najprawdopodobniej tak długo opracowywana dlatego, że mistrzowskie opanowanie gry jest tak trudne. Początkowo MicroProse zamierzało ją wydać wiosną zeszłego roku, ale następowały drobne poślizgi, a potem wielki poślizg, gdy większość zespołu opracowującego grę, z tajemniczych powodów przestała to robić. Dla dodania swego piętna czarodziejskiej strategii został wzięty Sid Meier i podjęto decyzję, że gra wyjdzie wyłącznie w wersji dla Windows 95 (co daje projektantom możliwość wyświetlania przepięknej grafiki kart w true-colorze). Po wprowadzeniu takich zmian uzyskanie końcowej wersji zajęło MicroProse kolejny rok.

Naśladowcy

Ale Magic było źródłem inspiracji nie tylko dla gry na PC. Dzięki sukcesowi Magic powstał cały podsektor przemysłu gier, z dziesiątkami firm (z których większość związana była z wydawaniem tradycyjnych gier role-playing) wydających konkurencyjne gry ze zbieraniem kart. W ciągu ostatnich dwóch lat ukazało się ich kilkadziesiąt, a nowe pojawiają się niemal co miesiąc. Ich tematyką jest wszystko – od science fiction i fantasy, przez horror, szpiegostwo, aż po futbol amerykański, a nawet normalną piłkę nożną. Wiele z nich to zwykłe brednie, z marną strukturą rozgrywki, ale kilka stanowi prawdziwe wyzwanie (w ramce Karciani Mistrzowie przedstawiamy pięć najlepszych).

Jednak mimo ukazania się tylu współzawodników, Magic nie okazuje najmniejszych objawów utraty tempa. Stanowi ona nadal 80 procent całej sprzedaży Wizard Of The Coast (mającej obecnie w zanadrzu trzy gry CCG), a zapewne wielu więcej nowych graczy pojawi się dzięki grze na PC. Ale to dobrze – Magic jest cudowna i warta uwagi. Więc proponuję wypróbować grę karcianą, kupić wersję pecetową i dać się w to wciągnąć.

▪ Paul Pettengle jest redaktorem magazynu *arcane*, traktującego o grach RPG i CCG.

Mechwarrior 2: Mercenaries

Wydawca	Activision
Producent	Activision
Dystrybucja	Optimus-Bis
Format	CD-ROM
Cena	Tel.
Minimalne Wymagania	Pentium, 16MB RAM, SVGA
Rekomendowane	Pentium, 4x CD-ROM
Karta Dźwiękowa	Wszystkie ważniejsze
Data Wydania	Listopad



Najemnik

Tak naprawdę, to jest to *Mechwarrior 3*, ale zgodnie z wymaganiami licencji, musimy go tu określać jako *Mercenaries*.

Tuuup, tuuup, tuuup. Grriii, pstryk. „Wróg zlokalizowany... Rakiety gotowe... Ognia." Tuuup, tuuup, tuuup. „Wroga maszyna zniszczona..." Grriii, tuuup, tuuup, tuuup. „Skupisko wrogich maszyn na kursie Gamma." Tuuup, tuuup, tuuup, grriii, pstryk. „Dowodzący do wszystkich jednostek: Dotarliśmy, celujcie w ich kabiny – celem jest mięso, oszczędzajcie metal!"

To będzie dobry rocznik dla wspaniałych gier z robotami. Byliśmy świadkami, jak na półki sklepowe trafił nie tylko zachwycający Earthsiege 2, bo zaraz za nim Mission Force: Cyber Storm dodał do gatunku całkiem nowy wymiar strategiczny. Teraz Mechwarrior 2: Mercenaries, najnowsze wcielenie zdobywczego, zewnątrzszkieletowego rodu, wkracza na horyzont na swych wielkich, stalowych nogach. I jest to również bardzo szczęśliwy traf, bo muszę wyznać, że jestem bardziej niż napalony na heavy-metalową bijatykę.

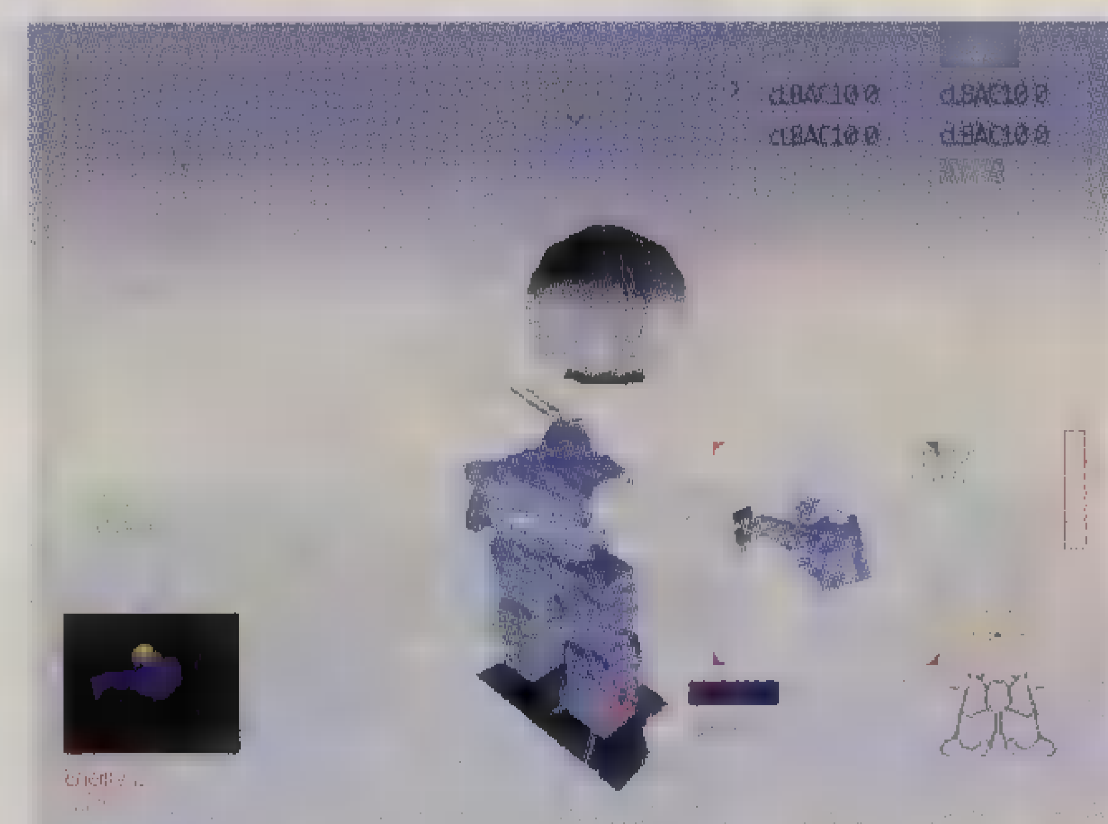
Osadzony w dobrze już ustalonym świecie FASA BattleTech, scenariusz Mercenaries poprzedza oryginalnego Mechwarriora 2 o jakieś osiemnaście lat i – w odróżnieniu tych wszystkich wzorowanych na Clanie bredniach o braterstwie kasty wojowników – zostajesz nowo powołanym dowódcą najemników, jednym z tych prawdziwych psów wojny, którzy całe swe oddanie i lojalność oferują temu, kto więcej zapłaci. W tym świecie gra idzie o czystą, żywą gotówkę. Jeśli zechcesz zaakceptować tę zasadę, to Twym zadaniem będzie zdobycie sławy, fortuny (albo niesławy) dzięki budowie z niczego najsilniejszej brygady Najemników w całej Sferze Wewnętrznej.

Jeden z tych prawdziwych psów wojny, którzy całe swe oddanie i lojalność oferują temu, kto więcej zapłaci.

Twoja kariera zaczyna się w lokalnym Porcie Gwiezdnym, gdzie mając tylko jednego, podniszczonego Mecha, starożytny statek desantowy i kilka odziedziczonych kredytów w banku, przeczesujesz lokalną sieć komputerową w poszukiwaniu opłacalnego zatrudnienia. Szybkie przejrzenie katalogu,







(Po lewej) Buntownik Jenner jest Twoim przeciwnikiem w tej miejskiej kampanii.
(Pośrodku) Każdy z Twych Mechów może być indywidualnie dostrojony, by stać się prawdziwie śmiercionośną maszyną.
(Po prawej) Ten zwalony wrogi Mech może być źródłem części zamiennych.


Uderzenie rakiety rozświetla pole bitwy.



Dwa najemne Mechy pozują o zmierzchu do nastrojowego ujęcia.

a potem kilka kliknięć myszą w górę i dół listy, i masz – trafiłeś na bunt planetarny i zaangażowałeś w swą pierwszą misję kontraktową.

I w tym właśnie momencie Mercenaries zaczyna się odróżniać od swych wszystkich poprzedników. Każdy z przyjętych przez Ciebie kontraktów prowadzi do dobrze wyważonej minikampanii, składającej się z serii wewnętrznie powiązanych misji i bitew, które tworzą wiarygodną historię rozwoju Twojej kariery. Zacznij od kilku prostszych akcji, w których zarobisz trochę forsy, a gdy poprawi się Twoja reputacja, będziesz mógł zainwestować w nowe, większe Mechy, bardziej wyszukane technicznie uzbrojenie oraz alternatywne, ciekawsze sposoby usuwania oponentów. Po jakimś czasie, gdy Twe kufry zaczną kipieć od gotówki, odczujesz potrzebę zatrudnienia dodatkowych pilotów i zakupu nowych Mechów do trudniejszych scenariuszy, ale przez cały czas Mercenaries dokłada starań, byś czuł się prawdziwym dowódcą Wolnej Brygady Najemnych Mechów, głównie dzięki otwartemu, elastycznemu podejściu do doboru misji.

Nigdy więcej nie będziesz beztrosko wdawał się w utarczki ze wszystkimi możliwymi przeciwnikami, a potem wlókł się ostatkiem sił do domu.

Mercenaries kładzie również całkiem nowy nacisk na strategiczną i menedżerską stronę tradycyjnego jądra dzikiej rozgrywki Mechwarrior. Miast być bezpiecznie ukryty wewnątrz jednego ■ klanów, stajesz się prawdziwym kowalem swego losu, wystawionym na twarde, komercyjne realia wszechświata. To daje zarówno całkiem odmienne wyzwanie, jak i wielce interesujące perspektywy. Zamiast martwić się o reguły kodeksu honorowego Keshik, będziesz zajmować się zatrudnieniem dla swych Mechów, sprawdzaniem zapasów i broni oraz przyjęciem pełnej odpowiedzialności za swą jednostkę podczas całej kampanii. W krótkich okresach wytchnienia pomiędzy kontraktami będziesz się zajmować udoskonalaniem swych sił, sprzedażą i zakupem Mechów, oceną nowych pilotów i stałym dbaniem o dopływ gotówki na konto bankowe.

I nigdy więcej nie będziesz beztrosko wdawał się w utarczki ze wszystkimi możliwymi przeciwnikami, ■ potem wlókł się ostatkiem sił do domu, zakładając, że jacyś cwani mechanicy wyklepią Ci karoserię. Teraz wszystko kosztuje – od zakupu amunicji, po koszty utrzymania i składki członkowskie w gildii, co sprawia wrażenie, że cały wszechświat (i jego szwagier) chce mieć swój udział w Twych dochodach. Zachowano przynajmniej (chyba dla rekompensaty) możliwość odzysku wrogich Mechów i uzbrojenia z pobojowiska i dodawanie tego do swego wyposażenia. Zależnie od zlecenia, możesz również żądać dodatku za każde potwierdzone zwycięstwo, co jest

Królewski szyling?

(Służba wojskowa nigdy nie była łatwa ani przyjemna, a już szczególnie w XVII i XVIII-wiecznej armii brytyjskiej, dlatego o tych, którzy dobrowolnie szli do wojska, mówiono pogardliwie, że połakomili się na królewskiego szylinga.)

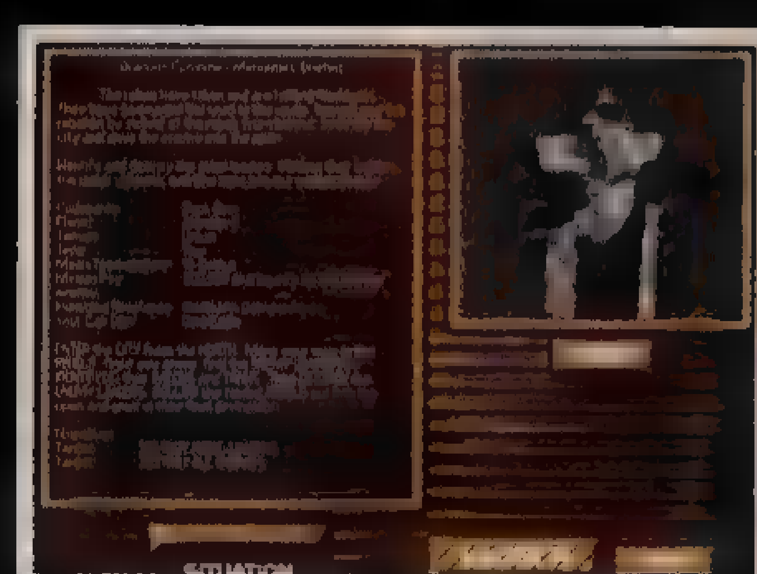
Chyba żartujesz stary, to będzie się huśtować kilkaset tysięcy kredytów. Królewski Szyling? Nie rozśmieszaj mnie.


Tu się zaczyna zabawa. Jeśli tak strasznie potrzebujesz forsy, że jesteś dla niej gotów zabijać, to masz szansę. Zaczynasz w porcie gwiezdnym.


To ciasne biuro stanowi centrum operacyjne Mercenaries, a ten komputer może zawierać lukratywne propozycje, które dadzą Ci majątek.



A-ha, do wzięcia jest praca dla Draconis Combine. Po krótkim przejrzeniu swych nieco ograniczonych zasobów ładujesz się na statek desantowy.


Twoja pierwsza misja wymaga odparcia przywódcy bandy rebeliantów. Nie czas na rozterki moralne, bo właśnie zaczynasz karierę najemnego rewolwerowca.

Niekoprzepuszczalne filtry optyczne dostarczają niespodziewanej psychodelicznej głębi.

już skrajną formą pracy akordowej. A po każdej, uwieńczonej sukcesem kampanii, otrzymasz jeszcze poważną premię końcową, która pozwoli Ci odnowić i rozbudować swą Brygadę.

Jeśli to wszystko brzmi trochę zniechęcająco, to tylko na początku, bo jest to również dziwnie pociągające i wkrótce będziesz z radością siał zniszczenie i spuszczał ze smyczy najlepsze z psów wojny. Oczywiście, istnieje możliwość zignorowania tych wszystkich możliwości i rozgrywania *Mercenaries* jako prostej bojowej młókki. Ale to by było nieporozumienie, bo to nowe podejście do zarządzania Mechami naprawdę nadaje nowy wymiar tej – i tak niesamowitej – grze.

> *„Jest to dziwnie pociągające i wkrótce będziesz z radością siał zniszczenie i spuszczał ze smyczy najlepsze z psów wojny."*

A co na temat, który się tak naprawdę liczy na polu walki? Tu *Mercenaries* ciągle jest godny podziwu. Choć sercem gry jest ten sam engine, co w *Mechwarrior 2*, to poczyniono tu kilka zauważalnych ulepszeń graficznych. Same Mechy wyglądają olśniewająco w swych nowych liberiach. Rakiety buzują płomieniami, lasery kroją przestrzeń, a szeroki wachlarz odmiennych misji i środowisk bojowych zapewnia stałe wyzwanie nawet dla najbardziej zahartowanych weteranów *Mechwarriora.*

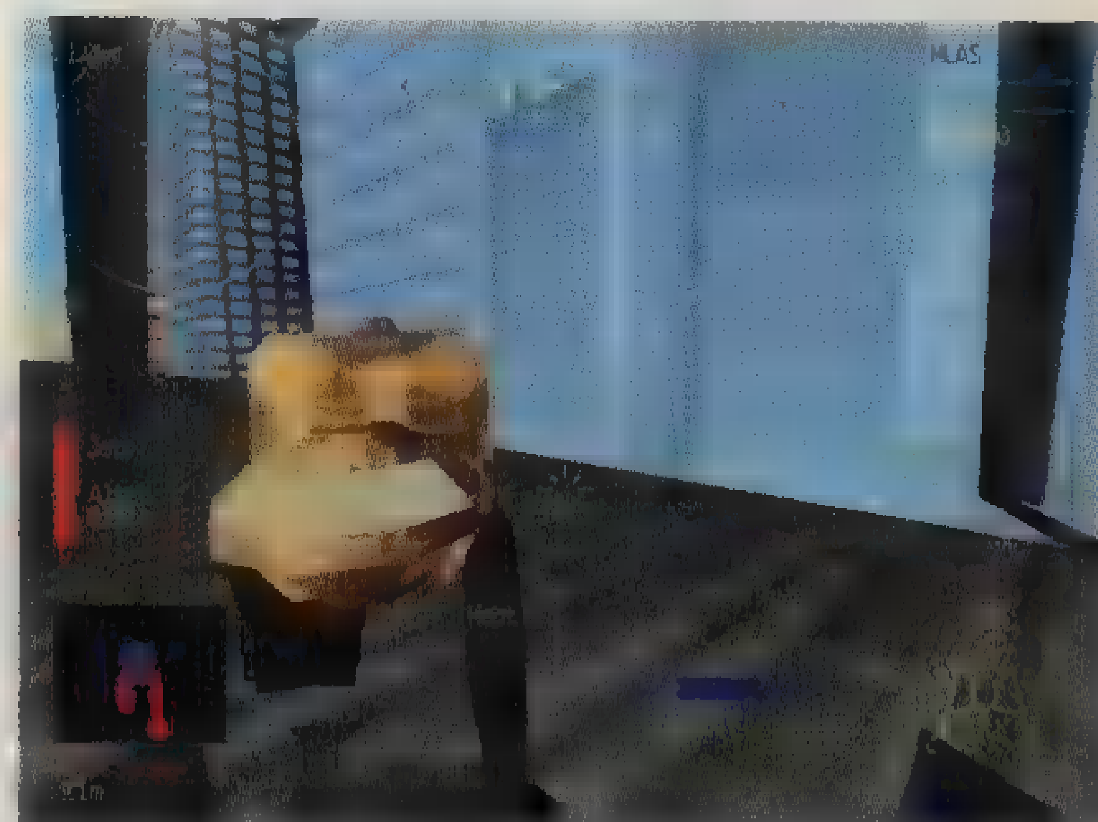
Środowisko pola bitwy jest bogate, wiarygodne oraz pełne celów i prezentuje tę samą pulsującą, poruszającą Ziemię i wstrzymującą serce, heavy metalowy absurd, który przyniósł takie powodzenie oryginałowi. Poprawiono tu uzbrojenie i systemy pokładowe, dano szerszy wachlarz celów naziemnych oraz powietrznych i wymieszano wszystkie dotychczas ulubione z nowymi, przerażającymi Mechami, dając wybór ponad 30 gotowych do walki maszyn. Choć mogłeś odnieść wrażenie, że Mercenaries jest przeznaczone w pierwszym rzędzie dla doświadczonych graczy w Mechwarrior, to również piloci raczkujący we wszechświecie FASA szybko poczują się tu jak w domu, bo Mercenaries dostarcza również pełnowartościowe misje treningowe dla początkujących dowódców.

Mercenaries należy się również premia punktowa za opcje rozgrywek sieciowych dla ośmiu graczy. Najciekawsza z nich to rozgrywka w Internecie, gdzie pojedynczy gracz może połączyć się z serwerem MercNet. Dość już użalania się nad koniecznością posiadania ośmiu Pentium dla pełnej rozgrywki multi-player – to już żadna wymówka.



Przez połączenie szczegółowego, autentycznego i absorbującego symulatora zarządzania najemnikami z wypróbowanym symulatorem bojowym, *Mercenaries* jest chyba najlepszym z aktualnego panteonu tytułów, poświęconych maszynom zewnątrzszkieletowym. W zawziętym współzawodnictwie o tytuł mistrza wielkich robotów wygląda na to, że Mercenaries Activision znowu o krótki łeb wyprzedził Herce Sierry (jakie ostatnio widzieliśmy w *Mission Force: Cyber Storm*).

JOHN HOULIHAN



(Powyżej) Najazd na zad i obaj będziemy dość poturbowani.
(Po lewej) Wóz albo przewóz – ten piracki Jevelin zamierza zjeść rakietę.

PC GAMER OCENA

Niewątpliwie Mech pełną gębą, w czarującej kombinacji menedżera i dobrej gry akcji.

90%

SWIV 3D

Wydawca	SCI
Producent	SCI
Dystrybucja	Optimus-Bis
Format	CD-ROM
Cena	Tel.
Minimalne Wymagania	Pentium
	8MB RAM,4x CD-ROM
Rekomendowane	Jak wyżej
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Grudzień

Legenda dobrych amigowych czasów wnosi do Twego peceta dżipy, helikoptery oraz nowo zyskany dodatkowy wymiar. Wszystko naraz.



Burzliwy

Był taki czas, kiedy „3D" doczepione do jakiegokolwiek tytułu oznaczało, że doświadczysz bardzo marnej jakości rozrywki. Składała się na to poniżająca konieczność wygłupiania się z okularami, jakby specjalnie zaprojektowanymi dla Eltona Johna. Jedno szkło zielone i jedno czerwone, a wszystko po to, by patrzeć na jakieś filmidło zwane Bwana Szatana 3D (albo coś w tym stylu), którego rozmazane i niewyraźne ujęcia dawały takie wrażenie głębi, jak rozkładane książeczki dla dzieci.

Na szczęście jednak, końcówka 3D w *SWIV* nie jest chwytem z taniego filmu. Jest natomiast ostrzeżeniem nadanym przez SCI, że ta szybka i intensywna strzelanina rozgrywa się we w pełni trójwymiarowym, pełnym szczegółów topograficznych krajobrazie. Każdy z poziomów jest pełen szczytów i grzbietów górskich, poprzecinanych dolinami, upstrzonych jeziorkami i porozrzucanymi wszędzie rafineriami, bazami, fabrykami, pylonami, bunkrami, wyrzutniami rakiet i tym podobnymi rzeczami. Twymi *SWIV* (Special Weapon Interdiction Vehicles) są początkowo helikoptery i dżipy.

Na pierwszym etapie będziesz prowadził do ataku głównie zwinny jak młoda kózka helikopter. Na szczęście, przynajmniej z punktu widzenia zatrudnienia dla palców, Twój helikopter jest półautomatem, automatycznie dostosowującym pułap lotu do ukształtowania terenu, tak że Ty musisz jedynie zadbać o wybranie kierunku lotu. Ta półautomatyka jest najbardziej pomysłowym elementem gry, szczególnie gdy Twój helikopter mknie przez doliny na niskim pułapie, a pod nim ucieka wspaniale teksturowany teren. Nagle przed Tobą wyrasta grzbiet górski, helikopter zadziera nos w górę, a potem równie gwałtownie pochyla się w dół, by jak kamień spaść po drugiej stronie. A Ty jesteś całkiem zdezorientowany i walczysz z objawami choroby morskiej. Cudo. Model fizyczny jazdy dżipem jest

„Być może helikoptery i dżipy nie są najodporniejszymi przedstawicielami sprzętu wojskowego."

równie zabawny, gdy wyskakuje on w powietrze na muldach i gdy nauczysz się wykorzystywać zjazdy po pochyłościach do nadania mu dodatkowego przyśpieszenia w terenie pagórkowatym.

Gdy już opanujesz te akrobacje, to możesz zająć się bliżej misjami. Każdy z poziomów jest bardziej niż rozległy – około 600 km kw. – i dla wygody podzielony na wiele celów, często z potężną fortecą na końcu. Rzeź jest na porządku dziennym i nikt





(Powyżej) Możesz to robić na Księżycu. Wtedy dżip zmienia się w pojazd gąsienicowy, znacznie odpowiedniejszy w terenie skalistym. (Po lewej) Podobnie, na Marsie, Twój helikopter zmieni się statek kosmiczny, dzięki zastąpieniu wirników przez dysze.

tu nie przejmuje się przypadkowymi zniszczeniami. Masz tu jedynie zniszczyć kluczowe instalacje, a potem pojechać dalej, by zamienić w ognisko kolejną bazę.

Jednakże *SWIV* jest daleki od bezmyślnego gwałtu. Gdy już kilkakrotnie zaszarżujesz, strzelając we wszystkie strony na sam widok wrogiego czołgu czy silosu rakietowego, to zaczniesz rozumieć, że być może helikoptery i dżipy nie są najodporniejszymi przedstawicielami sprzętu wojskowego. Potrzeba znacznie dyskretniejszych podchodów czyni ze *SWIV* kawał dobrej rozgrywki. Szybko dorobisz się taktyki „traf i uciekaj" – wypróbowywania sił obronnych baz nieprzyjaciela, niszczenia pojedynczych instalacji radarowych (by go zdezorientować), niszczenia zabłąkanych czołgów i kluczowych stanowisk rakietowych w próbach znalezienia najłatwiejszej drogi, nim się dyskretnie wycofasz, by odnaleźć wcześniej zapamiętane skrytki z zaopatrzeniem i podreperować tam kondycję oraz odnowić zapasy amunicji.

Jeśli uruchomić jeszcze muzykę ze ścieżek dźwiękowych CD, to *SWIV* jest niemal zachwycający. Odpalanie rakiet w rytmie siedmiu „dużych" utworów tanecznych jest przeżyciem, jakie niektórzy mogą określić „totalnym odjazdem". A zrzucanie napalmu z helikoptera w takt Walkirii pachnie już... nooo... co najmniej dwoma dodatkowymi procentami w ocenie końcowej.

Jest tu jeszcze masa wspaniałych drobiazgów. Gdy helikopter przelatuje nad zaopatrzeniem, to ono winduje go w górę, nadając mu chwilową bezwładność w stylu Thrust, co często wymusza nieprzewidziane zmiany toru lotu dla uniknięcia wbicia się w zbocze pobliskiej góry. Gdy zużyjesz już jedną warstwę rakiet, to przed przełączeniem się na kolejny magazynek, Twój pojazd odrzuca pusty uchwyt. Napalm żłobi w ziemi długie bruzdy, natomiast zestrzelone wrogie helikoptery rozbijają się i płoną, rozsiewając swe szczątki po całej okolicy.



Cooo, strzelasz do mnie? Dobra, to ja wszystkie twoje pylony potraktuję napalmem.

SWIV jest obszerną grą, która Twoje postępy stale nagradza nowymi broniami, pojazdami, wrogami czy typami terenu na każdym ze swych 17 poziomów. Jest tu 18 rodzajów broni, takich jak wielogłowicowe rakiety termojądrowe, taktyczne bomby jądrowe czy, szczególnie przeze mnie ulubione, nieubłagane super rakiety samonaprowadzające. Sterowani przez roboty skrzydłowi będą Cię dodatkowo wspomagać w walkach w rozmaitych księżycowych, marsjańskich, arktycznych i umiarkowanych krajobrazach.

„Napalm żłobi w ziemi długie bruzdy, natomiast zestrzelone wrogie helikoptery rozbijają się i płoną, rozsiewając swe szczątki po całej okolicy."

Teraz parę drobiazgów. System wyznaczania celu jest dość oszukańczy i marnie wykrywa zagrożenia. Często zadowala się wycelowaniem w drzewo, miast w czołg nieprzyjaciela, co przecież powinno być priorytetem. Jednak nawet gdy zablokujesz celownik na wybranym obiekcie, to gwałtowny manewr wymijający może spowodować utratę celu, a to już znacznie utrudnia walkę w sytuacjach zagrożenia, gdzie często trzeba stosować uniki. Poza tym, choć grafika jest wspaniała i nawet przy dużej liczbie obiektów na ekranie spowolnienie jest ledwie zauważalne, to tylko sporadycznie jest ona widowiskowa. Przeciwnicy, efekty specjalne i wybuchy są fajne, ale raczej nie zapierają tchu. Więcej pomysłowości w wyposażeniu (niewidzialność?) i większe urozmaicenie życia wrogów niewątpliwie pomogłoby bardziej zróżnicować poziomy.

Mimo wszystko, choć daleko jej do idealnej strzelanki, SWIV jest absorbująca i można ją z całego serca polecić, za jej szybkość i pomysłowe podejście do tego tematu.

MARK DONALD



PC GAMER OCENA

Lekka wielopojazdowa zabawa, pełna różnych broni i możliwości rozrywania na strzępy. A do tego muzyka taneczna.

86%

Monster Truck Madness

Wykonawca	Microsoft
Producent	Microsoft
Dystrybucja	Microsoft
Format	CD-ROM
Cena	100.00
Minimalne Wymagania	486DX2/66
	8 MB RAM, Win 95, CD-ROM x2
Rekomendowane	SVGA, Joystick
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Listopad



Tak właśnie mógłby określić to Jeremy Clarkson. Gdyby nie był zbyt zajęty prowadzeniem prawdziwych samochodów i słuchaniem soft-rocka, najprawdopodobniej zająłby się graniem w *Monster Truck Madness.*

Bęc, bęc!

Niektórzy preferują swój własny styl wymowy. Ludzie od reklamy dobrze o tym wiedzą, kiedy to zatrudniają aktorów do podkładów dźwiękowych – podpaski dostają opiekuńczy, łagodny i relaksujący głos, szybkie samochody głos typowego macho, a British Telecom irytującego mieszczucha. Gdyby *Monster Truck Madness* miało kiedykolwiek dostać czas na reklamę, musieliby wytrzasnąć najbardziej rasowego amerykańskiego komentatora sportowego, napoić go kofeinowym koktajlem na trzy dni, posadzić go na ruszcie i krzyczeć ciągle prosto w twarz „Saddam ma większe giwery niż Amerykańce", zanim w ogóle osiągnęliby odpowiedni poziom natężenia jego głosu. Bo wiecie, do tej gry dobrze pasuje przedrostek 'hiper'.

Całość sprowadza się do ścigania się w jednym z tych czterokołowych wielkoludów – no wiecie, tych, w których koła są większe od małych domków wypoczynkowych, a kierowca siedzi jakieś 5 metrów nad ziemią. Typowo amerykańskie, w rzeczywistości będące czymś więcej niż tylko kupą żelastwa, te właśnie Monster Trucki stanowią doskonały materiał na grę zespołową, gdzie zapomina się o zasadach ograniczonego zaufania, ■

> *„Skok z pomostu. Lecisz. Lądujesz. Krajobraz przesuwa się w dość niepokojący sposób."*

utrzymanie właściwego toru jazdy chociażby przez chwilę to nie lada wyczyn.

Rozgrywka jest łatwa do opanowania. Wybierasz jeden z ośmiu dostępnych wozów (zwą się np. Furiat, Grabarz, Ukąszenie Węża, wiadomo chyba, o co chodzi), ustal liczbę przeciwników, z którymi chcesz się ścigać (konkurencja ludzka, jeśli jesteś podłączony do sieci), dokonaj wyboru rodzaju rajdu (uczyń sobie życie prostszym i wybierz Circuit – Canyon Adventure – będzie w sam raz) i odjazd. Światła sygnalizatorów zmieniają kolor na zielony, prosty lewy, prawy, przyspieszenie, depnięcie po hantlach i już rozpychasz się po-



Zawalidrogi

Fakt nr 1: Gry wyścigowe są popularne.
Fakt nr 2: Na świecie mamy mnóstwo gier komputerowych.
Fakt nr 3: Całe mnóstwo.
Fakt nr 4: Komputerowe wyścigi rzadko mają coś nowego do zaoferowania.
Fakt nr 5: *Monster Truck Madness* WNOSI KILKA NOWYCH RZECZY. Tak, NOWYCH. Dobry jest nie tylko sam pomysł ujeżdżania dziesięciotonowych dżipów. Microsoft pozwala nam robić to na cztery niewiarygodne różne sposoby, w jeden z nich nawet się osobiście zagłębiłem.

Otóż wespół ze standardową opcją „w kółko i w kółko, totalna normalka, jestem Ford Escort", dostajesz również opcję „Spójrz na mnie, jestem Colin McRae" (wyścig od OS-u do OS-u dowolnie wybraną trasą), „Ciężarówkowy Dziesięciobój" (zmiksuj sobie zdarzenia, a wyjdzie z tego Twój całkiem własny motoryzacyjny koktajl) oraz, co najważniejsze, tak, możliwość WYŚCIGU Z PRZESZKODAMI.

Odpocznij chwilkę po tym nagłym wstrzymaniu oddechu, a ja wyjaśnię (z obrazkami), jak to działa. A więc najpierw...



między innymi, w walce o lepszą pozycję.

Wszystko normalka. Typowa gra rajdowa, pomyślicie. I wtedy przeskakujesz swój pierwszy samochód. I następny. Po kiego licha ludzie zostawiają samochody na drodze – żeby potem przejechał po nich dziesięciotonowy potwór na kołach? Nieważne, właśnie atakujesz górkę. Skok z pomostu. Lecisz. Lądujesz. Krajobraz przesuwa się w najbardziej niepokojący sposób. Ugięcie przeciążonego zawieszenia rzuca Cię w przydrożną hałdę. Odpada Ci lewa strona. Zaliczasz kolejną kraksę. Twoja ciężarówka przewraca się na bok i przez kilka sekund obracasz się leniwie, przez trawkę i prosto do strumyczka. Twój wóz ląduje na kołach. Szczęściarz. Wsteczny i szybko z powrotem na tor – tyle, że teraz go nie widzisz. Mała wycieczka po polu. Wjeżdżasz z powrotem na tor, mijasz most, zamiast tego pokonując rzekę w bród. Jesteś z powrotem wśród konkurentów. Zbliżasz się do końca pierwszego OS-u. I machasz na pożegnanie swemu życiu towarzyskiemu.

„Koła większe od małych domków wypoczynkowych, kierowca siedzi jakieś 5 metrów nad ziemią."

Nie, z pewnością nigdy przedtem nie grałeś w coś takiego, jak *MTM*. Chociaż oprawa graficzna nie zagraża *Daytonie*, *F1* czy innym najnowszym rajdowym hitom, to sposób, w jaki gra ukazuje zachowanie Twej ciężarówki, nie przyprawi wcale o kłopoty z żołądkiem. Microsoft zatroszczył się nie tylko o engine, który pozwoli Ci jeździć, gdzie tylko dusza zapragnie na dostępnych ośmiu trasach – dzięki niemu nabierzesz też chęci do obijania się, kraksowania i skakania. To nie jest dobry symulator jazdy, to wspaniała, podskakująca, pełna dziecinnej fantazji gra.





(Góra) Widok „z lotu ptaka" jest nieco głupkowaty. Nie widzisz, czy coś nadchodzi i nie wiesz, co się dzieje.

(Powyżej) Mosty to podstawowa jednostka *MTM*, mogą skłonić Cię w stronę popisów aeronautycznych. Komu torebkę?

Tak naprawdę, nie ma co narzekać. Instalacja samej gry nie może być prostsza. Jest tu mnóstwo podstawowych opcji rozgrywki, trzy poziomy trudności, uformowane w strukturę systemu ligowego, jak również wszelkie małe dodatki, takie jak powtórki z różnych kątów ustawienia kamery (z możliwością nagrywania). Podstawowe cztery widoczki czynią



Możesz jeździć po wodzie, możesz



...Wybierasz opcję wyścigu Drag i ustalasz liczbę przeciwników. Najprawdopodobniej odwiedziłeś już przytulny garaż, by podrasować nieco swą wspaniałą ciężarówkę.



Teraz komputer wprowadza Cię w mały schemacik. Jest to prosta rozgrywka pucharowa (przegrywający odpada), a jeśli grasz w sieci, grupka Twych kumpli również znajdzie tu miejsce.



Przenosimy się na tor. Po wjeździe na pole startowe, sygnalizującym Twą gotowość do startu, następuje chwila oczekiwania na zielone światło, a potem już gaz do dechy.



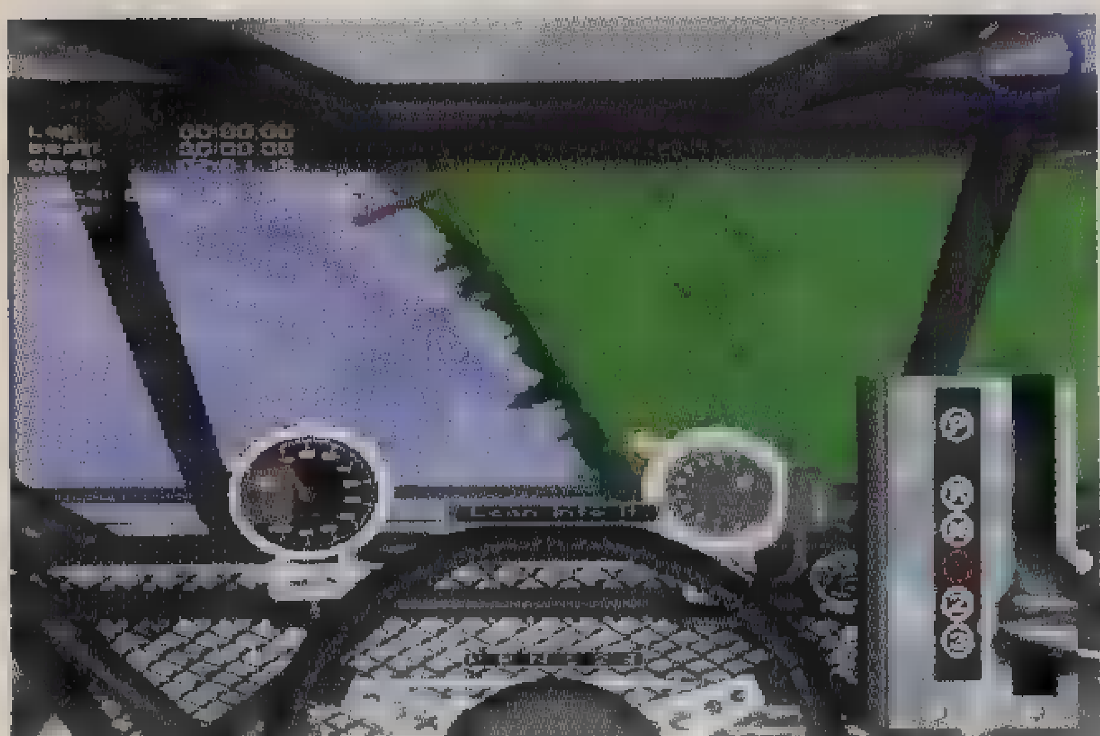
Jedyną rzeczą stojącą między Tobą, a linią mety są te niewinne samochody o bladych karoseriach. Ten widoczek doskonale uświadamia, dlaczego Monster Trucki nigdy nie muszą zważać na kodeks drogowy.



Gdy już wygrasz wyścig, czeka Cię następna konkurencja. Przegrasz i odpadasz. Wtedy następuje powrót do garażu na podrasowanie albo do szpitala, by poprawić kondycję.



Możliwość natychmiastowej powtórki jest wspaniała, pozwala obserwować najlepsze chwile z każdego kąta.



AAAaaaaaaaaarrrrrrrrhgggggghhhhhhhh.



Grafika może nie jest najlepsza, ale kogo to obchodzi?

„Mike and the mechanics"

Gry rajdowe zawsze mają opcję 'garażu', gdzie możesz dostosować rozmaite specyfikacje swego bolidu/łodzi/statku kosmicznego zgodnie z potrzebami. Zwykle jednak jest to czysto kosmetyczne, co przejawia się w totalnej klęsce albo wręcz w niczym.

MTM to już inny pojemnik oleju. W tym garażu możesz wybrać bieżnik opony (płytki na ciężkie trasy, takie jak Canyon Adventure, głęboki na błotniste, np. Mud Pies), ustalić stosunek przyspieszenia do prędkości maksymalnej (dobre przyspieszenie dla początkujących, wysoka prędkość max dla profesjonalistów) i charakterystykę zawieszenia (miękkie – neutralne i powolne, twarde – sztywne i szybkie). Co więcej, by wznieść się ponad status amatora, będziesz musiał regularnie odwiedzać garaż, by dostosować swą ciężarówkę do czekających ją rajdów. Zmyj tylko smary przed powrotem do domu, dobra?



kierowanie dość urozmaiconym – nieco z góry, z kokpitu, przydający się w praktyce 'pościgowy' z zewnątrz,



aż do 'Blimp' w stylu *Micro Machines*. Reszta dodatków to garaż (spójrz powyżej), opcja 'chat' (kumpel) dla sieci, a nawet klakson, z którego można zrobić zarówno dobry, jak i nieco niegrzeczny użytek.

Gdybyśmy byli hiper-krytyczni, moglibyśmy powiedzieć, że spowolnienia przy większej liczbie wozów są czasem nawet drastyczne i że opcja mapy (niezbędna, by odnaleźć drogę z powrotem na tor) jest praktycznie bezużyteczna. Jeśli natomiast Twój PC-et nie wyrabia się z ośmioma wozami jednocześnie, to zanim wyścig się rozpocznie, zawsze możesz obniżyć liczbę zawodników (najwięcej radochy sprawia zmaganie się z torem, nie z przeciwnikami).

Monster Truck Madness to podejrzany pomysł, który wymieszany z techniczną doskonałością i właściwym ujęciu tego, co przykuwa uwagę graczy, czyni z niego jedną z najbardziej oryginalnych, grywalnych gier rajdowych, z którymi będziesz miał przyjemność się poobijać. Jednak pamiętaj. Polonez, opony, 2 atmosfery. NAJWYŻEJ.

> *„Możesz całkiem łatwo znaleźć się w błotnistym brązowym rowie, nie wiedząc nawet gdzie jesteś."*

JAMES ASHTON

Ptaszki

Kłopot z potwornymi ciężarówkami jest taki, że nie mają poszanowania dla torów wyścigowych. Podczas gdy większość gier trzyma Cię w ryzach, w *MTM* możesz całkiem łatwo znaleźć się w błotnistym brązowym rowie, nie wiedząc nawet gdzie jesteś i gdzie powinieneś się skierować.

W takich sytuacjach najlepiej wcisnąć 'H' i zaczekać na zaprzyjaźniony helikopter, który podniesie Cię i bezpiecznie umieści na trasie. Na niektórych poziomach robi to zaprzyjaźniony Pterodaktyl – nie mam zielonego pojęcia, dlaczego.



Cóż to znaczy mieć przyjaciół na górze... Ha-ha-ha. Sorry.

PC GAMER OCENA

Daliśmy bojowe zadanie znienawidzenia tej gry dziesięciu największym zrzędom. Wszyscy nawalili.

89%

Screamer 2

Wydawca	Virgin
Producent	Milestone
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	134.20
Minimalne Wymagania	486DX2/66
Rekomendowane	Pentium
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Listopad

Druga część gry nie jest taka, jak była pierwsza: część zalet pierwowzoru zniknęła, ale *Screamer 2* i tak wzbudzi więcej dreszczy niż nagranie Michaela Jacksona, a to dzięki wylewaniu benzyny w większej ilości niż napoje podawane przez Kangurka Hip-Hop pracującego jako kelner.



Ściganie

Jesień jest porą roku, w której kończą się urlopy i wakacje, zaczyna się szkoła, są moje urodziny, kolejna rocznica Powstania Listopadowego i zaczyna się wysyp gier wyścigowych na komputery typu PC. Poprzedniej jesieni pojawiło się mnóstwo znakomitych tytułów, dzięki którym przeżyliśmy mnóstwo niezapomnianych kraks: *Fatal Racing, Al Unser Jr Arcade Racing, Big Red Racing, Hi-Octane, Wipeout, IndyCar 2, Manic Karts, Virtual Karts, Micro Machines 2 Special Edition, The Need For Speed, Speed Haste* i, oczywiście, *Screamer*. W tym roku zapowiada się podobny urodzaj: już teraz zapowiadamy w *PC Gamerze - Monster Truck Madness, Network Q RAC Rally Championship* i, będący tematem tego artykułu, *Screamer 2*. A liście na drzewach dopiero zaczynają się pokrywać odcieniem złota...

Najprawdopodobniej, ze wszystkich powyżej wymienionych, to *Screamer 2* jest grą, na którą oczekiwało najwięcej osób. Oryginalny, pierwszy *Screamer* został sprzedany w tak nieprzewidywalnych ilościach – być może z powodu stosunkowo niskiej ceny, jednak najprawdopodobniej dlatego, że była to gra, która spodobała się bardzo wielu ludziom. Dzięki temu tytułowi gracze na PC-tach mieli akceptowalną alternatywę dla *Ridge Racera* z ciekawą scenografią, olbrzymią prędkością i przekonującym sterowaniem. Niektórzy grający w *Ridge Racer* wyśmiewali się z nowej gry, jednakże większość z nich rzuciła się po prostu w wir nowej zabawy i gra w nią regularnie aż do dziś... Przypomnijmy tylko, że bardzo surowy w ocenie Simon Cox, dał *Screamerowi* bardzo wysoką ocenę – 90% w 24 wydaniu oryginalnego, angielskiego *PC Gamera*.

> *„Moje komfortowe biuro, nagle zmieniło się nie do poznania – wypełniło się obserwatorami."*

Kiedy zainstalowałem *Screamera 2* na moim PC-cie i uruchomiłem go, moje komfortowe biuro, nagle zmieniło się nie do poznania – wypełniło się obserwatorami, tak jakby w innych pomieszczeniach wybuchł gwałtowny pożar... Podzielili się na dwie grupy, a oto spostrzeżenia przedstawicieli obydwu z grup:

SCEPTYCY SCREAMERA

- „Eee tam, skacze!" Już wyjaśniam, że to z powodu tego, że *Screamer 2* jest niesamowicie powolny w trybie wysokiej rozdzielczości – nawet na Pentium 90.
- „Phi! Samochód ślizga się po całej jezdni." To prawda, samochody ślizgają się i to na dodatek nie zawsze w sposób przekonujący, ale autorzy *Screamera 2* byli najwyraźniej zainspirowani moją ulubioną grą wyścigową wszechczasów – *Sega Rally* – i to akurat nie jest dla mnie wadą.
- „Czemu nie ma tutaj jakichś przeciwników w innych samochodach?" Ach. Co prawda na starcie było jeszcze trzech zawodników, ale zniknęli zaraz na początku wyścigu i nie zobaczyłem już ich więcej...

FANI SCREAMERA

- „Czy to jest *Screamer 2*? O rany, czy mogę się przejechać?!?" Nie.
- „Ekstra! Spójrzcie na wielbłądy!" W czasie znakomicie wyglądającej trasy egipskiej, widać jest kilka wielbłądów, dostojnie kiwających głowami...
- „Trójwymiarowa mapa!" Mapa, jaką można obejrzeć przed wyścigiem (a także wszystkie elementy w dowolnym z ekranów) jest wykonana przy pomocy tego samego engine, jak i właściwa część gry – dzięki temu można przechodzić w bardzo atrakcyjny sposób od jednej do drugiej opcji.
- „Gdzie się podziały tamte pozostałe samochody?" No właśnie, gdzie?
- „Fajne. To jak, pościgamy się po sieci?"



Zawsze graliśmy w trybie widoku zza samochodu, chociaż można widzieć akcję z wnętrza samochodu.



W chwilach przepychania się z innymi samochodami, widać animowane odbicia nieba na szybach.

Samochody Mefistofelesa

Kiedy spenetrujesz tajemne zakamarki *Screamera 2*, zauważysz, że gra daje Ci możliwość prowadzenia samochodu typu Range Rover – z napędem na cztery koła. To bezmyślne urządzenie mechaniczne były, oczywiście, zrzucone na Ziemię przez Szatana, aby przejeżdżać przez centra naszych miast w chmurach dymu wyrzucanych przez silniki Diesla i podrywania na nogi wszystkich, którzy mieli nieszczęście położyć się już do łóżka. Całkowicie nierealnie, w *Screamerze 2*, samochód tego typu porusza się szybciej, prowadzi się sprawnie i dobrze reaguje na kierownicę, zamiast na przykład zużywać pół godziny i stu litrów benzyny, aby rozpędzić się do prędkości stu kilometrów na godzinę w celu zabicia każdego, kto miał pecha nadjechać z przeciwka lub wyjechać z boku.





Jednym z najpiękniejszych momentów w grze jest ta chwila, kiedy jadąc po trasie egipskiej wyjeżdżasz z pustyni i powoli zbliżasz się do bram miasta.

Niestety, wersja *Screamera 2* jaką dostaliśmy do testowania, pracuje jedynie w sieci komputerów Virginu, a nie w naszej czy też na przykład Waszej... Ma to zostać poprawione, zanim jeszcze gra trafi na półki sklepów, ale już można pograć we dwóch ponieważ....

– „Super! Można pojeździć na podzielonym ekranie!" Zapewne nasi niezsieciowani Czytelnicy będą zachwyceni tą możliwością pojeżdżenia we dwóch – można podzielić ekran na dwie części.

Wyrzuciłem wszystkich z pokoju, zasiadłem przed komputerem i rozpocząłem grę w *Screamer 2*, tak jak zrobi to większość graczy – samotnie.

„Podział na ligi zapewni długą zabawę, zanim uzyskasz dostęp do najlepszej grupy i uzyskasz dostęp do ukrytych samochodów."

Jeśli postanowisz (lub też nie masz innego wyjścia i musisz) grać samotnie, to masz trzy tryby, w jakich możesz się bawić: zręcznościowy (arcade), w którym możesz wybrać dowolną z trzech pierwszych tras (lub więcej, ale musisz zdobyć do nich dostęp w trybie mistrzostw, o którym za chwilę) i na niej jeździć, tak szybko, jak to tylko możliwe.

Tryb walki z czasem (time attack), który był zainspirowany przez grę *Super Mario Karts* z Super Nintendo, a który umożliwia – absolutna nowość w *Screamerze 2* – wyścig ze samym sobą, a raczej ze swoim odbiciem, pochodzącym z ostatniej próby jazdy po danej trasie. W ten sposób wyraźnie możesz zobaczyć czy jesteś lepszy, czy też nie.

Na koniec – najlepszy w całej grze *Screamer 2* – tryb mistrzostw (championship). Są tutaj cztery ligi, do których przechodzisz po zwycięstwie w poprzednich jazdach, dodające jedną trasę za każdy awans. Zwycięstwo tutaj oznacza nie tyle konieczność bycia na pierwszym miejscu wszystkich wyścigów, ale konieczność zwycięstwa w klasyfikacji tablicy punktowej Formuły Pierwszej. O ile pierwsza z grup nie jest zbyt trudna w pokona-



Anglia

Jest to podstawowa trasa *Screamera 2*; sądząc z nieba, jest to nad brzegiem morza. Będziesz musiał przejechać przez drogi całego kraju, pokonując wiejskie, dziwne dróżki. W czasie jazdy możesz podziwiać ładne stodoły, kilka animowanych koni, przeskakiwać przez niewielkie mostki i patrzeć, jak stada mew podrywają się z trasy wyścigu. Zobaczysz także kościół i zamek...



Egipt

Nasza ulubiona trasa. Większość z niej jest umiejscowiona na pustyni, na szerokiej, śliskiej nawierzchni, bez zbyt wielu dokuczliwych kawałków. Ale kiedy już wjedziesz do miasta... kiedy zaczniesz przebijać się przez kosze i pudła stojące na trasie (w żadnym z innych krajów nie ma czegoś podobnego), zachwycać się wielbłądami, a także wybrać jedną z dwóch tras wiodących do mety...



Kalifornia

Najmniej lubiana przez nas trasa. Wygląda tak, jak powinna wyglądać Kalifornia – tramwaje rodem z San Francisco, drapacze chmur, ohydne, obrotowe reklamy ze znakiem 'Danny Donuts', strażacy i wielkie ciężarówki. Ale ściany są twarde i nieustępliwe, a wiatr pewnie nigdy nie gości w tych przeludnionych kalifornijskich miastach. Po świeże powietrze udaliśmy się do...



Finlandia

Trasa w założeniach trudniejsza niż wyszła w rzeczywistości – skarpy po bokach jezdni zawracają na „właściwą drogę". Dobrze jest poczuć śnieg pod kołami, a jest tutaj świetny kawałek, kiedy po moście przejeżdża pociąg. Pojawiają się tutaj także wydmy, o których istnieniu w Finlandii dotychczas nie wiedzieliśmy...





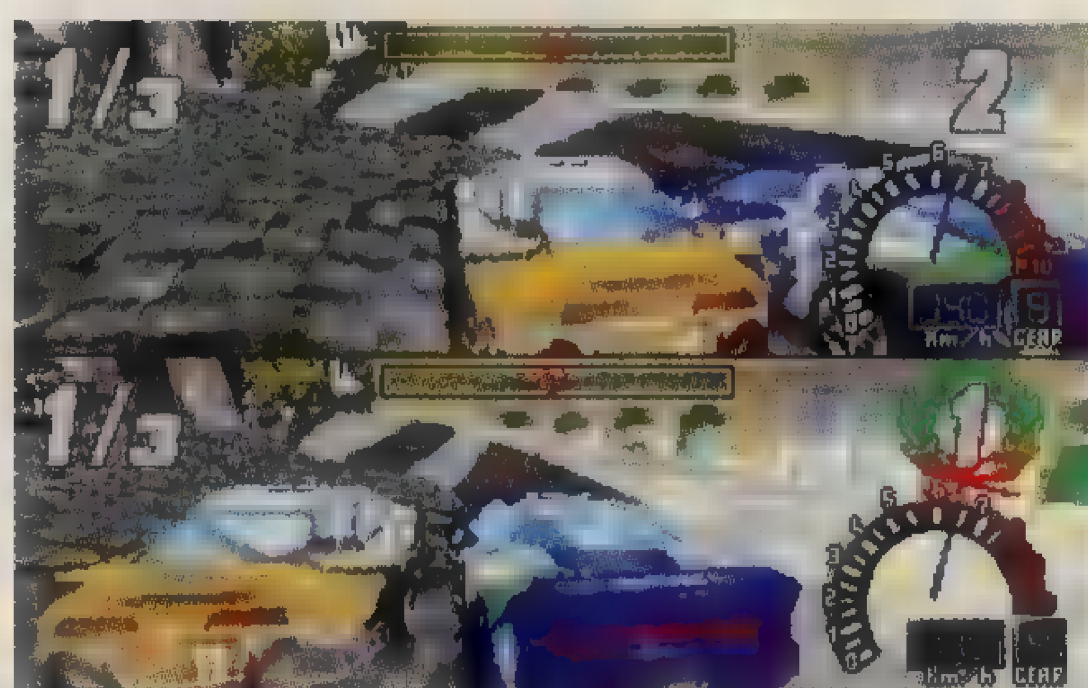
Kosz wpada pod nasze niskoprofilowe opony i kolejny handlarz wyskakuje ze swojego kramu, wymachując do nas pięściami.

niu, to już kolejne są (jak na razie) radośnie trudne – zapewnią długą, a może nawet bardzo długą zabawę, zanim uzyskasz dostęp do najlepszej grupy oraz ukrytych samochodów i tajemniczej trasy...

Perfekcjonalnie wykonane wyścigi muszą charakteryzować się następującymi rzeczami:


Jeśli samotne granie w *Screamera 2* wydaje Cię zbyt nudne, a nie pracujesz w sieci, to...

1. Atrakcyjne scenerie. Dni brzęcząco-dudniących gier, w których głównym elementem była szara droga, z białymi paskami przebiegającymi po jej środku i okazjonalnie pojawiającymi się tablicami na poboczach już dawno odeszły w przeszłość. Teraz wszyscy gracze wymagają domów, sklepów, drzew, farm, wiatraków, zwierząt i ludzi na poboczach. Tutaj *Screamer 2* jest najlepszy wśród wszystkich gier na PC; o ile grafika w *Screamerze* była śliczna, to tutaj jest wprost zatykająca dech w piersiach. Wszystko jest skonstruowane ▪ trójwymiarowych elementów złożonych z teksturowanych wielokątów, a nie jak w starszych grach – z płaskich rysunków, dzięki czemu ma się naprawdę wrażenie przejazdów przez wsie, lasy czy też górskie przełęcze. Kolory są tak dobrze dobrane, że podkreślają atmosferę panującą w danym miejscu; od piaskowych żółci w Egipcie poprzez śnieżnobiałą Finlandię do świeżych, zielonych liści w Kolumbii. W grze występuje również wiele przyciągających uwagę detali, takich jak helikoptery tłukące powietrze nad trasą, stada startujących ptaków, przejeżdżające pociągi i przesuwające się piaskowe wydmy. Każda z tras jest sprytnie podzielona na „obszary", w których również można zobaczyć wiele kontrastów; na przykład jest miejsce, kiedy w Egipcie opuszczasz pustynię i wjeżdżasz do miasta, manewrując po zapełnionych ulicach. Prawdziwym wstydem dla autorów gry powinny być jedynie wymagania co do sprzętu na jakim można uruchomić te grę w trybie wysokiej rozdzielczości, tak aby kiedy zatrzymasz się obok jednego ze sklepów w Egipcie, zobaczyć jakie butelki stoją na jego wystawie... Widzowie wyścigu ubrani są w Egipskie ubrania, a za drzewami można zobaczyć również statki, charakterystyczne dla danego regionu. Naprawdę szkoda, że aby to zobaczyć, trzeba mieć solidnego potwora – PC–ta i do tego specjalną kartę wideo...


... to możesz dopuścić do swojego komputera kolegę i zagracie w trybie podzielonego ekranu.

Szwajcaria

Kolejna ośnieżona trasa, tym razem wiodąca górskimi przełęczami. Przejeżdżasz przez kilka nadgranicznych wsi, lasów, obok sklepów; możesz zobaczyć helikopter latający nad trasą, a przede wszystkim znakomity kawałek, w którym przejeżdżasz przez bramy miejskie. Odświeżająco szybka trasa z niewielką ilością źle oznaczonych ostrych zakrętów.



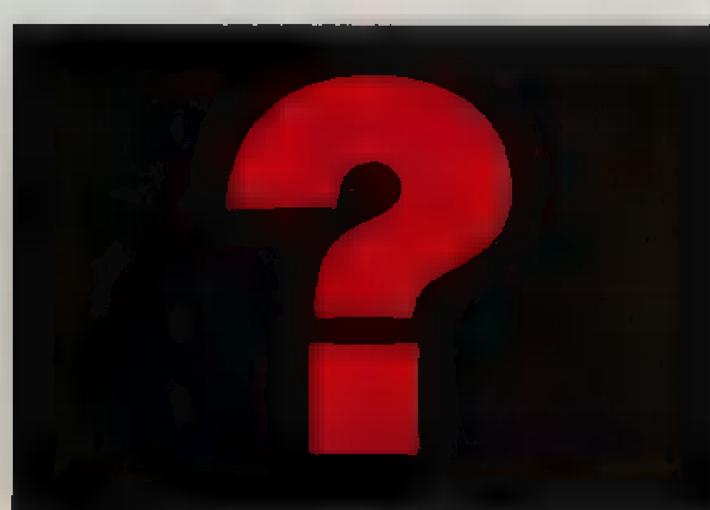
Kolumbia

Długa jazda błotnistą trasą obok podejrzanie wyglądających plantacji. Ta droga daje wspaniałe, prawdziwe poczucie jazdy po błocie, ale sama sceneria jest nieco nudnawa – nic się tam ciekawego nie dzieje; jedynym wyjątkiem jest drewniany mostek, jazda po którym powoduje powstanie znakomicie dobranego dźwięku.



Tajemnicza trasa

Kiedy wygrasz we wszystkich mistrzostwach (nie musisz tego robić sam – my Ci pomożemy), wtedy uzyskasz dostęp do ukrytego, tajemniczego wyścigu, o którym jednak nie możemy nic powiedzieć, ponieważ... jest tajemnicą. Jest on całkowicie inny od pozostałych i bardzo, ale to bardzo trudny.



2. Dobry sposób sterowania. I znów – *Screamer 2* nie ma żadnego rywala poza bardzo złożoną symulacją w *Grand Prix 2* w tej dziedzinie. Jak wszystkie gry wyścigowe, tak i ta ma swój własny styl, który wprawdzie z początku wydaje się nieco dziwaczny, ale



Tylko najlepsi będą w stanie pewnie prowadzić Porsche z napędem na tylną oś, poprzez zaśnieżone ulice miast Finlandii.

kiedy już się do niego przyzwyczaisz, to jego możliwości brania zwykłych zakrętów, zjazdy na pobocza przy ostrzejszych, pozornie wyglądające na wstęp do kraksy, z których jednak wspaniale wychodzi się na prostą, są wprost porażające. Hamulec, jak zwykle, jest niepotrzebnym dodatkiem, ale będziesz się musiał nauczyć, kiedy należy zdjąć nogę z gazu. Odczucie realizmu jest wzmacniane przez podłużne drgania samochodu – kiedy skręcasz przednimi kołami, to samochód na nich lekko „siada"; również zjechanie na pobocze powoduje silniejsze podskoki... Trawa, błoto i dym wytryskują spod opon; słychać jest odgłosy chlupania podczas przejazdów przez mosty i kałuże, metaliczne dźwięki towarzyszą uderzeniu o ziemię podczas lądowania po próbie zbyt szybkiego najazdu na wystające elementy jezdni... Czysta przyjemność!

3. „Wyścigowość", czyli przeciwnicy. Nie wystarczy dobrej grze mieć dobre (1) i (2) – jeśli musiałbyś jeździć sam wciąż i wciąż po jednym kółku zapewne i tak nie byłaby atrakcyjna. Ważne jest również, aby na trasie pojawiało się dużo innych pojazdów, tak żebyś mógł przemykać się pomiędzy nimi, co może dać Ci poczucie postępów w grze. W *Screamerze 2* jest niestety tylko trzech graczy kontrolowanych przez komputer, a i tak wyścigi przeważnie wyglądają tak:

- Po słowie „GO!" widać jest trzy samochody sterowane przez komputer – a dokładniej, widać jak przyspieszają w chmurach cierpkiego dymu spalonych opon, krzycząc „Yeahah!" – pokazuję niemiłe gesty.
- Dojeżdżamy do pierwszego zakrętu. Wślizguję się pomiędzy samochody, a krawędź jezdni, ale muszę się zatrzymać – mówię coś, czego nie powinienem powtarzać.
- Sterowane przez komputer samochody nie mają żadnych problemów z ustaleniem prędkości na dłuższych dystansach – słyszę jedynie wydawane przez nie świst i piski.
- Moje źrenice zwężają się, szczęka sztywnieje i odpadam z pościgu. Po kilku minutach pouczającej samotnej jazdy po pustej drodze, ponownie widzę na horyzoncie pojawiające się plamki komputerowych graczy. Jadą oni w ściśniętej formacji, w równej odległości od siebie; nie próbują się wyprzedzać, popychać ani robić nic, co by wskazywało na jakąkolwiek rywalizację pomiędzy nimi.

– Zbliżam się do nich po centymetrze, dojeżdżam do ostatniego i zaczynam przesuwać się obok niego z nadzieją, że uda mi się wyprzedzić całą grupę.

– Nagle, wydaje się, że w formację moich przeciwników wstępuje Szatan – jestem spychany z lewej na prawą, z prawej na lewą, znów na prawą – tracę kontrolę nad kierownicą i wypadam z trasy na pobocze.

– Kurz powoli osiada, znów jest spokojnie...

Jedyną drogą do zwycięstwa w *Screamera 2* wydaje się dopadnięcie komputerowych graczy na prostej, wymanewrowanie ich kolejno i – tutaj najtrudniejsze – nie popełnienie już później żadnego błędu... Oznacza to ni mniej, ni więcej, tylko to, że kiedy wyprzedzisz swoich przeciwników – nie zobaczysz już żadnego samochodu aż do samej mety. (Wydaje się tutaj, że zadziałała „spiskowa teoria dziejów"; perfidni konspiratorzy rozmieścili strzałki wskazujące ostre zakręty. „Ostry zakręt" – bije w oczy znak; posłusznie zmniejszasz prędkość, naciskając na hamulec, zjeżdżasz na stronę, w którą wskazuje strzałka, aby nie wyrzuciło Cię z zakrętu. Dojeżdżasz, i... zakręt jest łagodny jak baranek. Dodajesz gazu, widzisz następny znak „osty zakręt" – tym razem nie dasz się nabrać, jedziesz z pełną prędkością, a tu zakręt o dziewięćdziesiąt stopni! O rany, ludzieeee!!!)

Niestety, *Screamer 2* cierpi jak widać na niedostatek „wyścigowości"... Możesz się wprawdzie ścigać z czasem, zwłaszcza, że jest wiele opcji dotyczącej tej części gry. W rogu widać jest zegar, wyświetlający ocenę prędkości Twojego przejazdu poprzez wyświetlenie czasu ze znakiem „+" lub „–" w stosunku do poprzedniego najlepszego czasu, ewentualnie najradośniejszego napisu 'BEST LAP!', kiedy osiągniesz nowy rekord. Także obietnica nowych samochodów i tajnej trasy, zastępuje w mniejszym lub większym stopniu zachętę pokonywania przeciwników w innych samochodach. A, oczywiście! Jest przecież również możliwość gry dla dwóch graczy w trybie podzielonego obrazu, który jest świetny, ale w tym przypadku, nie ma już ani jednego gracza sterowanego przez komputer.

A właściwie gdzie się podział tryb „Cone Carnage" z *Screamera*? Co się stało z opcją „Slalom"?

W *Screamer 2*, jak już napisałem wcześniej, niektóre elementy poprzedniej gry zniknęły, ale z drugiej strony pojawiło się tyle innowacji, że nowej gry nie sposób nie pokochać. Gładkie przesuwanie się przez piękną scenerię, kurz wylatujący spod kół, znakomita, czysta zabawa; muszę przyznać, że to mi się bardziej spodobało, niż zabawa z *Grand Prix 2*.

Program nie został o wiele wzbogacony w stosunku do *Screamera*, ale w większości przypadków wszystko zostało zrobione o wiele lepiej. Grafika jest ładniejsza, prowadzenie bardziej ekscytujące, miejsca, w których można jeździć – bardziej zróżnicowane. I, biorąc pod uwagę wszystko, co zostało napisane powyżej – autorzy próbowali się zbliżyć raczej do *Sega Rally* niż do *Daytony*.

JONATHAN DAVIES

Czy możesz... ?

Odpowiedzi na Wasze pytania dotyczące *Screamera 2*.

... pojechać w przeciwnym kierunku niż założony?
Oczywiście, że tak. Ale z powodu braku konkurentów bardziej zabawna jest jazda we właściwym kierunku. Będziemy się przy tym upierać...

... spowodować dachowanie?
Pozornie nie, ale być może jest to tylko kwestia „zacięcia", liczby prób i praktyki. Udało się nam, jak na razie, kilka razy pojeździć przez chwilkę na dwóch kołach (zwłaszcza w czasie jazdy poprzez pokrytą lodem Finlandię).

... używać tylnego lusterka?
Tylko w trybie SVGA, do którego niestety trzeba posiadać superszybki komputer. W trybie gry w niskiej rozdzielczości, lusterko wygląda jak kilt (tradycyjna spódniczka) rodowitego Szkota.

... przestawiać krajobraz?
Niestety nie, jest to główne przeoczenie autorów gry. Tak naprawdę, jedynie w Egipcie następuje jakakolwiek możliwość poprzestawiania czegokolwiek w tle (mowa oczywiście o skrzyniach i koszach śmieciowych na ulicach); nic podobnego nie występuje na żadnej z pozostałych tras.

PC GAMER OCENA

Gra jest bardzo rozrywkowa. Dopóki nie pojawi się *Sega Rally*, dopóty jest to *Sega Rally* – na PC.

88%

Daggerfall

Wydawca	Virgin
Producent	Bethesda
Dystrybucja	IPS
Format	CD-ROM
Cena	ok. 170 zł
Minimalne Wymagania	486DX2/66
	8 MB RAM
Rekomendowane	Pentium 100, SVGA
Karta Dźwiękowa	Wszystkie typowe
Data Wydania	Listopad



Musisz wziąć kilka miesięcy urlopu bezpłatnego, by móc dostatecznie zagłębić się w *Daggerfall*. A jeśli to zrobisz, to z pewnością nie pożałujesz.

Wstrząsający

Gdybyś chciał ocenić swoje dotychczasowe życie, tak jak my gry, to ile byś mu dał procent? Weź pod uwagę szkołę, najgorszą pracę, rodziców, przyjaciół, sport... wszystkie sukcesy i porażki, jakich zaznałeś w ciągu minionych 25 lat (mniej więcej). A teraz wyobraź sobie rozgrywkę w *Daggerfall*, gdzie dla dotarcia do celu będziesz musiał przeprowadzić podobny proces.

Grałem w *Daggerfall* przez około 70 godzin i absolutnie niczego nie osiągnąłem. Gdy w końcu musiałem powiedzieć „dosyć tego dobrego", ogarnęło mnie trudne do określenia uczucie satysfakcji z domieszką przygnębienia. To tak, jakbyś w realnym życiu wędrował przez kilka dni i byłoby to co prawda trudne, ale przyjemne, tylko że nie udałoby Ci się osiągnąć żadnego z wcześniej wyznaczonych celów.

Czy więc w ogóle jest to dobre? Tak, bardzo. Ale jest również bardzo, ale to bardzo powolne. Co prawda pod względem braku struktury nie jest to *Elite*, ale niewiele brakuje. Na początku gry siedzisz sobie w lochu i, jak myślisz, Głównym Priorytetem powinna być ucieczka. Po kilkugodzinnym przemierzaniu ciemnych korytarzy i wielkich pieczar, nagle w ścianie pojawia się wyjście i wypełzasz na światło dnia. Zaglądasz do swego dziennika, tej księgi zapisu wydarzeń, zadań i misji, którą uprzejmie dostarczyła Betsheda, a która rozrośnie się do naprawdę potężnych rozmiarów po kilku dniach gry. I wtedy zdziwisz się, gdy się okaże, że to była tylko przyjemność.



Loch. Większość swego [illegible] spędzisz tu na kryciu się i zarzynaniu wrogów.

Odpowiedź musi być twierdząca. Walka jaką prowadzisz jest taka sama jak w oryginale – by walczyć, trzymasz wciśnięty prawy przycisk myszy i poruszasz myszą, aby przemieszczać swą broń. Kierunek, w którym przesuniesz mysz, wyznacza moc i precyzję każdego ■ wybuchów, a tym samym poczynione zniszczenia. Taki system działa bardzo dobrze i



Jest olbrzymi. Jest nawet większy niż mógłbyś sobie życzyć i cały do przebadania. Możesz udać się dokądkolwiek na tej mapie. Każde miasto jest tu inne, a każdy loch ma własny plan i potwory. Nigdy nie skończysz badania.

Średniowieczna Panorama Firm

Jest sobotnie popołudnie, na dworze skwar, a główna ulica jest zakorkowana stadem bawołów. Nie masz ochoty iść na zakupy. Pobyt w miastach *Daggerfall* przynosi podobny dreszcz strachu. Tempo rozgrywki jest o wiele szybsze, jeśli toczy się poza miastem. Przytoczmy typową rozmówkę, jaką w nieznanym mieście prowadzi się mniej więcej pięć razy dziennie.



Ty: *(chcesz sprzedać miecz, więc potrzebujesz odnaleźć zbrojmistrza)* Wybacz mi nieznajomy. Czy zechciałbyś mnie oświecić, gdzie mogę znaleźć Jana Zbrojmistrza?

Przechodzień: Spróbuj na południowym-zachodzie mój znakomity przyjacielu.

Inny przechodzień: *(chwilę później)* Nie. Z wielką przyjemnością bym Ci pomógł Jakubie z Thargu, ale niestety nie mogę.

Inny przechodzień: *(dwie chwile później)* Czemu miałbym z tobą gadać, świński ryju?

Inny przechodzień: *(czas przestał grać rolę)* Oczywiście, kawałek na północny-wschód, jeśli chcesz się przejść.

Dobra, to już zbyt nudne, by kontynuować. Jeśli Betsheda chciała poeksperymentować nad stworzeniem komputerowego ekwiwalentu chińskiej tortury kapiącej wody, to jej się udało. DLACZEGO NIE MA TU PO PROSTU KLAWISZA 'GO TO'?



„Trudniej jest także walczyć ze strażnikami miejskimi, którzy próbują Cię zatrzymać – teraz porażka oznacza więzienie."

utrzymuje Cię przez cały czas w centrum akcji. Sceneria jest obszerna i zróżnicowana, a wystrój wszystkich tych lochów jest sensowny. *Daggerfall* jest pełen potworów, przedmiotów, ciekawych wystrojów wnętrz, automapingu i wszystkiego, co można sobie zażyczyć od dobrej przygodówki w stylu *Ultima Underworld.*

Technika 3D X^{n}gine jest obecnie jedną z najlepszych i zapewnia pełną swobodę poruszania w teksturowanym świecie (także skoki i przysiady) oraz system sterowania podobny do tego w *Terminator. Future Shock.* Potwory w dalszym ciągu bazują na bitmapach i sprawiają wrażenie nieco przestarzałych w porównaniu z wielobokami *Quake'a*, ale jako że zależy Ci głównie na zabiciu jak największej ich liczby, to wygląd jest mało istotny. Te podziemne wygłupy (gdzie prawdopodobnie spędzisz i tak większość czasu gry) są uzupełnione o sekcje miejskie. Tu gra nabiera bardziej umiarkowanego tempa.

Pierwsze wejście do nowego miasta daje pewne uspokojenie. Miasta są duże i pełne ludzi. Nie masz żadnego pomysłu na to dokąd pójść, albo co zrobić. Zajrzenie do dziennika



W gospodzie na pewno spotkasz kilkoro miłych, prostych ludzi.



Twarz Twej postaci, słupki zdrowia, magii i odporności, kilka przycisków rzucania zaklęć, inwentarz, dziennik i kompas. Wszystko co szanujący się poszukiwacz przygód powinien mieć na panelu sterującym.

nie na wiele się zdaje – jest tam tylko podstawowa wskazówka o celu misji, która przewija się przez całą rozgrywkę. Przy takiej ilości otwierających się możliwości wręcz niemożliwe jest uniknięcie zepchnięcia na boczny tor. Najpierw można przyłączyć się do gildii i zostać członkiem świątyni. Potem przejść przeszkolenie i zacząć przyjmować prostsze zadania – dla pieniędzy, sławy czy po prostu wprawy. Przy sukcesie wzrasta Twoja sława. Jeśli przypadkowo zabijesz kilku cywilów (co w oryginale dawało jedynie powód do śmiechu), to czeka Cię sława zabójcy. Trudniej jest także walczyć ze strażnikami miejskimi, którzy próbują Cię zatrzymać – teraz porażka oznacza więzienie (przeciętny wyrok za zabójstwo to 487 dni).

Jednak, podobnie jak w starych DOS-owych przygodówkach tekstowych i prawdziwych grach role-playing, jądrem Daggerfall jest rozwój Twojej postaci. Twoja postać ma rozmaite atrybuty fizyczne i umysłowe oraz 12, bazujących na nich, umiejętności. Korzystanie z tych możliwości rozwija je i stajesz się w nich coraz lepszy. Podobnie eksploracja, przeszukiwanie i ogólne plądrowanie dają nowe wyposażenie, które później można użyć albo sprzedać. Kroczysz więc tą ścieżką i (zakładając, że nie zostaniesz zabity) zaczynasz sterować straszliwie potężną postacią. Doglądanie postaci i jej stałe doskonalenie czyni grę tak przyjemną, a dzięki możliwości zapisu można o wiele odważniej przystępować do szczegółowego badania lochów.

Główną zaletą *Daggerfall* są olbrzymie rozmiary świata, który masz badać. Z niesamowitą drobiazgowością został tu stworzony cały kontynent, zapełniony miastami, osadami, świątyniami i lochami. Podczas podróży zmieniają się stroje ludzi, dla odwzorowania warunków klimatycznych, a cała przygoda jest jeszcze bardziej autentyczna. To właśnie to, w połączeniu z postaciami, daje dobrą grę. *Lords*

Straszny szok

Walka jest sercem *Daggerfall* i [illegible]ci z Betshedy zerwali z tradycją, dopuszczając, by często atakował Cię więcej niż jeden potwór naraz. Były redaktor *PC Gamera* i fan *Terminatora*, Simon Cox przewiduje, że Betsheda zawojuje świat, proponując coś więcej niż strategię „walcz z potworem, przejdź dziesięć kroków, walcz z potworem, znowu idź i znowu walcz – powtarzaj do końca", ale Jonathan i ja czujemy konieczność wyśmiewania tego absurdalnego zaparcia się, gdy samemu się chodzi utartymi koleinami.



„Rozmaitość ludzi, zadań, celów i dróg kariery powoduje, że jest ona bardziej rozbudowana i o wiele bardziej interesująca."





Pada deszcz lub śnieg, zależnie od szerokości geograficznej, pory roku i średniej temperatury z ostatnich kilku miesięcy. Nie ma to na nic wpływu, ale wygląda ładnie. Gdybyś był ciekaw, to jest tu także mgła.

Of Midnight 3, *Frontier II* i *Privateer* próbowały już stworzyć swobodny, acz uporządkowany świat, ale żadna z nich nie zbliżyła się tak jak ta do ideału.

To w czym *Daggerfall* góruje nad pierwszą grą (dzięki, której Betsheda trafiła na usta graczy) jest jej o wiele większe zróżnicowanie. O ile *The Elder Scrolls: Arena* polegała na ciągłym powtarzaniu podobnych zadań, to *Daggerfall* ma o wiele bardziej złożoną strukturę. Rozmaitość ludzi, zadań, celów i dróg kariery powoduje, że jest ona bardziej rozbudowana i o wiele bardziej interesująca. Pozostał dawny, bazujący na pytaniach, system generowania postaci, ale został on wzbogacany o w pełni ustawialne tworzenie klas postaci (choć, gwoli prawdy, zabawa z tym jest nieco rozwlekła i nudna). System tworzenia zaklęć jest (według mnie) wygodniejszy i bardziej rozbudowany. Wojownicy są lepiej wyposażeni, a złodzieje mają więcej możliwości do popisu.

Jedyną bezdyskusyjną słabością Daggerfall jest jego wygląd. Tajemnicą twórców jest, w jaki sposób – przy takim bogactwie pakietów dostępnych obecnie programistom i grafikom – udało im się uzyskać tak obrzydliwy szary wygląd i liternictwo z ZX Spektrum. Nie ma to wpływu na samą rozgrywkę – prawdę powiedziawszy wszystkie budynki, potwory i przedmioty zostały narysowane bardzo dobrze, co jest jeszcze bardziej zagadkowe.

Głębia *Daggerfall* znacznie przekracza trzy strony tej recenzji. Jest chyba tak rozległa i szczegółowa, jak tylko może być gra, która nie zapada się jeszcze pod własnym ciężarem. Aczkolwiek, na przekór temu wszystkiemu, jak chyba w każdym ■ następców innych gier, które zdarzyło mi się recenzować, zbyt wiele tu zapożyczeń z oryginału. Ponieważ jednak Betsheda dysponuje jednym z najlepszych pomysłów, to nie jest to złą rekomendacją.

JAMES FLYNN





Wybierz postać z umiejętnościami szermierczymi i magicznymi. Możesz wymyślać własne zaklęcia i są one zwykle najskuteczniejsze. Wystrój lochów jest bardziej zróżnicowany niż w oryginale, ale to ■ zasadzie jedyna różnica.

PC GAMER OCENA

To jest prawdziwe życie. (O ile jesteś władającym mieczem karłem, przyzwanym z północnych kresów Skyrmu.)

89%

Time Commando

Poradnik

Time Commando *jest niesamowicie duże i zalatuje francuszczyzną. Jest także wariacko śmieszne, przy czym cechuje go bardziej świecki wystrój niż w Time Tunnel. Jakkolwiek wszystko to nie jest tak bezpośrednie, jak powinno być przy podróżach w czasie, więc traktujemy to raczej jako przewodnik przez historię* Time Commando.

JOHN HOULIHAN

Prehistoria

Pokonanie dwóch pierwszych jaskiniowców powinno wprowadzić spokój w Twoje przyszłe poczynania, a także pozwolić Ci na znalezienie noża ukrytego w roślinności. Kamienie, które posiadasz, zachowaj na tygrysa, a mając jeden w dłoni przejmij inicjatywę w tym pojedynku. Postaraj się zapędzić go pomiędzy skały i napieraj na niego, jednocześnie okładając kopniakami, aż zginie. Na prawo w jaskini znajduje się dodatkowe życie. Idź dalej, ale unikaj spadających skał, a następnie zaatakuj kolejnego jaskiniowca i jego kobietę. Gdy już ich pokonasz, dojdź do terminalu wymiany pamięci (MUT). Użyj zapasowych kamieni, by osłabić nieco małpę, zanim ją całkiem wykończysz. Uniknij jeszcze raz spadających kamieni, weź czerwony sześcian energii i zakończ level.



To zabawne, że źli faceci zawsze tarasują Ci drogę i oczekują walki, zamiast po prostu Cię z uśmiechem przepuścić.

Wspinaj się po ścianie i załatw gościa z włócznią, a następnie zabierz mu jego broń. Upewnij się, że wziąłeś też ekstra życie, po wyeliminowaniu pierwszej małpy. Zobacz co jest grane po prawej — możesz teraz wysłać jej większego kuzyna na wieczny spoczynek. Zrób to szybko, a następnie przeskocz przez urwisko i oddaj chipy w MUT.

Załatw człowieka z włócznią i tygrysa, ale przedtem zajmij się facetem, który rzuca kamieniami i jego kumplem.

Poszukaj w okolicy chipów i dodatkowego życia. Niedźwiedź jest wymagającym przeciwnikiem, a Twój atak będzie wymagał czasu, by przynieść określony skutek. Rzucaj się na zwierza i odskakuj, a potem zakończ tę epokę.

Imperium rzymskie

Wkrocz teraz w posiadłości Rzymian i załatw niewolnicę, choć to nie przystoi gentelmenowi. Przeszukaj najpierw ją, a potem starego chłopa, powinieneś znaleźć dodatkowe życie, sztylet i krótki miecz. Wyeliminuj żołnierzy i przeszukaj komnatę z dużą figurą, by znaleźć wszystkie chipy i zdrowie. Potem spotkasz się z Nubijczykiem.

Gdy już będziesz miał go z głowy, przenieś się do ogrodu, gdzie znajdziesz MUT. Rozwal Centuriona i strażników, przejdź szybko przez bramę uważając na opadającą kratę. Zagarnij butelki, a gdy przyjdzie Gal wepchnij go przez podwójne drzwi, by wkroczyć do sekretnego pokoju – znajdziesz tam dodatkowe życie i chipy. Uważaj na pojazd kołowy, a następnie, gdy będziesz miał czas, przeszukaj kuźnię. Gdy zbliżysz się do bramy, uważaj na Centuriona czającego się przy chipach. Wyjdź na duży dziedziniec i ukryj się za statuą, zanim zaangażujesz się w walkę z legionistami formującymi „żółwia". Znajdziesz dodatkowe życie. Oficer siedzący na koniu może zostać pokonany kilkoma krzepkimi ciosami, ale gdy już „wejdziesz do jaskini lwa" upewnij się, że zabrałeś wszystkie bonusy ukryte w baryłkach. Pokonaj obu gladiatorów, by wejść na końcową arenę. Będziesz walczył z bykiem – stosuj sprawdzoną już metodę uników. Uskakuj i podchodź do zwierzęcia oraz słuchaj, jak tłum wiwatuje „ole"! W końcu zadaj bykowi cios prosto w sadło i już jesteś w domu.



Ten koń raczej nie nadaje się do służby w policji. Wyobraź sobie co by zrobił, gdyby było tu kilkuset demonstrantów...

Średniowieczna Japonia

Statuetka Buddy wyda z siebie sześcian życia, a Ty przejdź przez most Katana, gdzie spotkasz się z niebezpiecznymi Ninja. Podejdź powoli do



Japońskie domy są w całości wykonane z papieru, więc zdaje się, że najprościej byłoby przejść przez ścianę.

pierwszej pagody i odskakując walcz ■ kobietą, a później znajdź MUT, który jest ukryty przy werandzie. Przeszukaj szkołę, ■ znajdziesz dodatkowe życie, później w ostatnim pojedynku z zapaśnikiem sumo otrzymasz chipy pamięci. Przejdź, walcząc, przez szkołę karate, ■ następnie poszukaj pod parasolem ukrytej kostki. Potem przyjdzie Ci walczyć z uzbrojonym w dwa miecze Samurajem. Przebij się do komnaty tronowej i przeładuj chipy zyskując nieco czasu. Będziesz musiał walczyć z Czerwonym Smokiem, robiąc uniki przed kilkoma ognistymi kulami. Skoncentruj swe ataki na jego brzuchu – to bardzo wrażliwe miejsce, potem będziesz mógł sobie zjeść smocze sushi.

Nasz przyjaciel wygląda jakby był gotów wystąpić w spagheti-westernie, ■ nie w Shogunie.

Przesuń posąg Buddy, a otrzymasz „smoczy ogień”. Porusz wazą, by otworzyć przejście do Krypty Ninja. Kiedy już pokonasz wszystkich wojowników, przeszukaj statuetki i powróć na górę, by przenieść się do następnego poziomu.

Średniowieczna Europa

Przejdź przez most zwodzony i dostań się do strażnicy, gdzie czeka na Ciebie bonusowy chip i sposób, w jaki otworzysz kratę. Po lewej stronie dziedzińca jest dodatkowe życie, ale zwróć uwagę na chipy i MUT w pobliżu, które są chronione przez pułapki z włóczniami. Pamiętaj o unikach – to już tradycyjna porada. Gdy wejdziesz do klasztoru, zajrzyj do pierwszej niszy – znajdziesz kuszę i dodatkowe życie. Oddaj chipy do MUT i upewnij się, że wziąłeś bonusowy czerwony sześcian i duży miecz umieszczony na prawo od drzwi. Wewnątrz grobowca będzie on najlepszym sposobem na pokonanie rycerza, a

Nie, nie głupku. Nie patrz tam. Skoncentruj się na zablokowaniu prawej strony, zanim ten gość da Ci ■ głowę swoim cepem.

gdy już to zrobisz, przeszukaj niszę w poszukiwaniu sekretnego przejścia. Rycerz Śmierci jest straszliwie silny, więc odskakuj i kontratakuj, gdy on zada już cios. Dokładne oględziny tego miejsca pozwolą na zdobycie dodatkowego życia.

W kolejnym levelu, po Twej lewej stronie, jest ukryta komnata. Gdy wejdziesz do sali tortur, znajdziesz dodatkową energię. Statua w holu z rycerzami kryje w sobie wiele tajemnic, zdobądź je, a potem znajdź kolejny MUT.

W baryłkach na końcu komnaty jest dodatkowe życie i strzały do kuszy, a gdy pokonasz bestię w ogrodzie, znajdziesz jeszcze jedno ży-

Podpowiedzi te pozwolą Ci poznać lepiej „Gliniarza Czasu"

1 **Sceny w Time Commando zmieniają się bardzo szybko, więc uważaj, by nie przegapić chipów, kryształów, broni i dodatkowej amunicji. Kiedy scenka się zmieni, wszystko przepadnie na zawsze, więc staraj się zebrać wszelkie bonusy, gdy tylko je ujrzysz.**

2 **2. Na trudniejszych poziomach uniki są podstawowym sposobem, by stać się kiedyś mistrzem. Dlatego ćwicz je często, przede wszystkim przy prostszych potyczkach.**

3 **3. Możesz czasem pokonać silniejszego wroga jednym uderzeniem, poprzez skok do niego i strącenie go z wyżyn w otchłań. Jedno uderzenie to jest właśnie to, czym możesz kompletnie zaskoczyć wroga, unikając przy tym niemałych kłopotów.**

4 **4. Gdy będziesz na nieco nowocześniejszych terenach, dobrą rzeczą jest sprawdzanie, czy masz naładowaną broń, gdy przenosisz się ■ czasie. Tym sposobem możesz zawsze mieć ją gotową do strzału, nawet gdy jedna ■ nich odmówi posłuszeństwa w wirze walki.**

5 **5. Gdy masz w dłoni białą broń, staraj się nie nacierać cały czas. Najlepszym sposobem jest ruch blokujący przeciwnika, po którym przeprowadzasz frontalny atak, ■ wróg przechodzi do historii.**

cie pomiędzy krzakami. Gdy przejdziesz do następnego pomieszczenia, zobaczysz rycerza i czarodziejkę. Przejdź jednak do kolejnej komnaty z MUT i przeszukaj baryłki – masz kolejne życie. Wróć do holu, zostaw w spokoju rycerza, a zajmij się czarodziejką. To ona kontroluje rycerza. W komnacie Maga kombinuj tak, by stół dzielił Cię od bestii, ■ gdy już ją pokonasz, zamieni się w czarownika. Zignoruj go i przeszukaj pomieszczenie, ■ ujrzysz dodatkowe życie. Potem przejdź przez gobelin wiszący na ścianie, zabij następną czarodziejkę, a potem spotkasz się z Merlinem I będziesz walczył z nim. Gdy już uda Ci się go pokonać, przejrzyj księgę czarów i weź dodatkową baterię życia, zanim spotkasz się twarzą w twarz z demonem. Staraj się go trzymać na dystans i strzelać do niego kulami. Ostatnia bateria życia i koniec levelu będą Twoją zasłużoną nagrodą.

Konkwistadorzy

Ahoj, moi drodzy. Pod kołem okrętowym ukryty jest bonus życia. Rozejrzyj się po kajucie kobiety i wdrap się na maszt, by zabrać ukryte chipy i bonusy. Teraz wystarczy tylko przenieść się na pokład z bronią, a potem przeszukać ukryte pomieszczenia po prawej stronie, by znaleźć dużo ciekawych rzeczy, których nikt jeszcze nie widział. Wracamy znów na pokład, a w kajucie „pod czarnym łukiem" z wyposażeniem ■ czasów Erola Flynna będziemy musieli skrzyżować szpady z samym kapitanem. Jakkolwiek jeden strzał z pistoletu spowoduje, że dzieła będziesz mógł dokończyć jednym pchnięciem swej szpady.

Poza świątynią Azteków Twój pistolet powinien być przekonywującym argumentem, ale przeglądając pokoje ze słojami znajdziesz pociski do dmuchawki. Gdy na dziedzińcu pojawią się robale, ucieknij na schody i obsyp je gradem strzałek, by dostarczyć sobie wiele radości.

Wejdź na mały dziedziniec po prawej, gdzie znajdują się uskrzydleni wojownicy. Znajdziesz tam bonusowe chipy i życie, potem zejdź do nawy, ■ niebawem dotrzesz do pierwszego punktu ładowania. Po wyeliminowaniu księdza i jego popleczników, przeszukaj lewe drzwi, by znaleźć więcej bonusów. Załatw Księcia Azteków I jego dwóch ochroniarzy, wejdź na tron, by katapultować się w przestworza. Na Twojej drodze znajdzie się dużo wojowników, ■ gdy utniesz im skrzydła, wdrap się do obserwatorium i zmierz się z szefem Azteków. Na koniec spójrz przez teleskop, by przenieść się w następne miejsce.



Nie wiesz, że hiszpańscy konkwistadorzy używali uryny do czyszczenia zębów? Nie tak łatwo dostać pastę do zębów w Meksyku.

Dziki Zachód

Yeeeeha. Dobierz się do śpiącego Meksykanina i zabierz mu pistolet, przeszukaj okolice saloonu, a znajdziesz amunicję. Przyda się na snajperów na dachu. Wewnątrz saloonu, znajdziesz strzelbę, dodatkowe życie i kilka chipów komputerowych. Jako że już wykończyłeś kilku facetów na zewnątrz, trzymaj się blisko chodnika z desek, a gdy zmieni się widok ekranu, wejdź do zagrody, by znaleźć pierwszy sekretny MUT i baterie życia.



Przeszukaj wagon w celu zdobycia większej ilości życia, a w alei obok podnieś winchester i życie z beczki. Rozdrażnij faceta w stajni, ■ gdy on podrzuci dynamit, złap ładunek I wyrzuć przez okno. Dogadaj się z Indianami i zabij ostatniego bandytę, by ocalić transport dynamitu.



Nie martw się. Nie dostałeś się przypadkiem w izometryczny widok Dooma. To tylko fragment szopy przy kopalni.

Przeszukaj chałupę na prawo – trafi Ci się życie, amunicja i czerwony sześcian. Następnie rzuć dynamitem w Indian I pozbieraj pozosta-

łe po nich bonusy. Uniknij głazów, wykończ Indian w kanionie i rzuć następną bombę w szyb, a następnie wyładuj chipy. Obróć się, by wykończyć Meksykanina i podnieś jego broń, by wejść w ostateczny pojedynek rewolwerowy przy wraku dyliżansu – zanim odjedziesz w kierunku zachodzącego słońca.

Wojny obecne

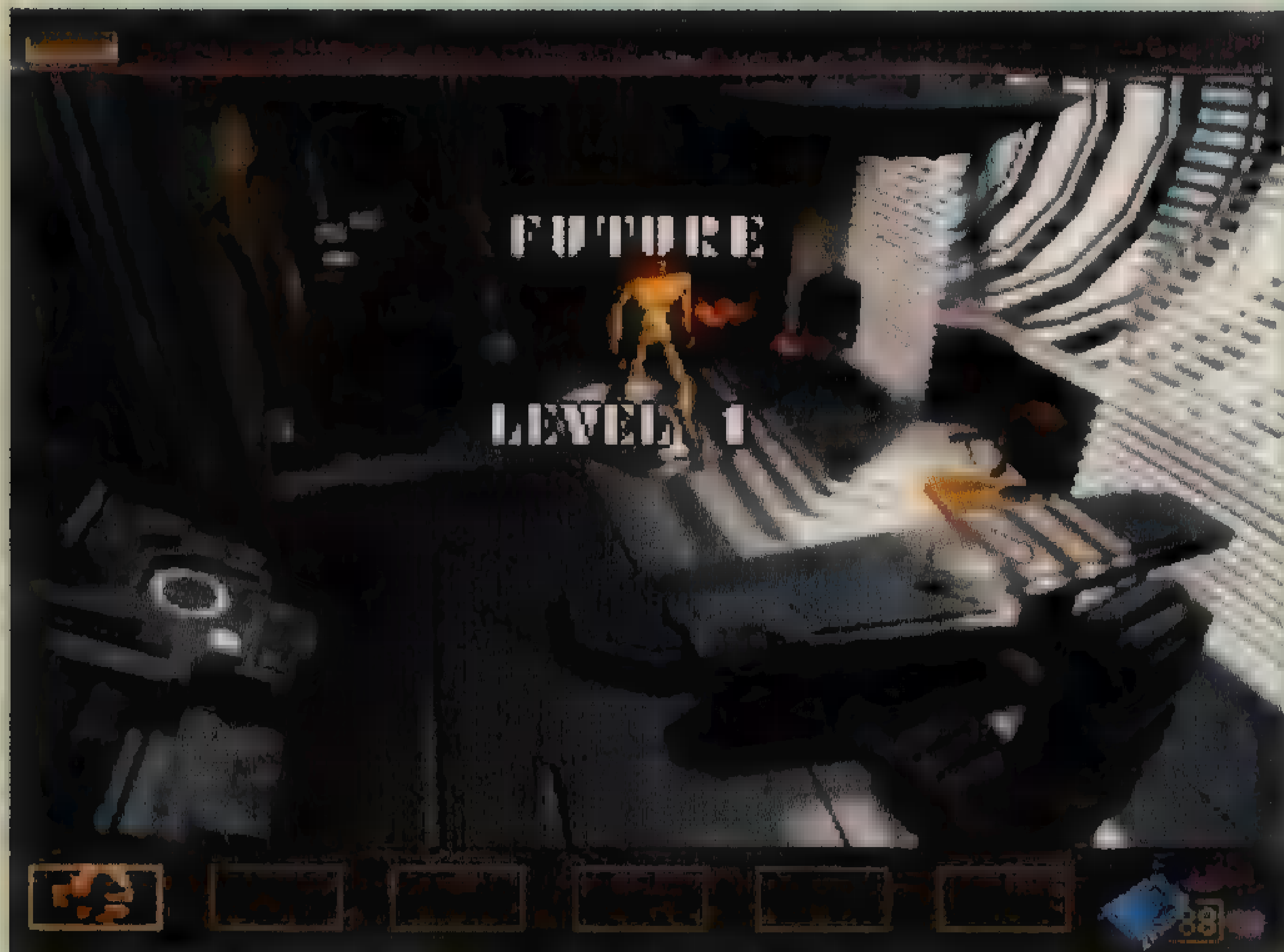
Jedź naprzód przez okopy i zagłąb w następnym schronie, a znajdziesz pierwszy MUT na tym poziomie. Biegnij naprzód i uchylaj się od Czerwonego Barona. Potem, gdy osiągniesz zasieki, przeszukaj teren na lewo, a znajdziesz pudełko granatów, którymi wykończysz stanowisko z karabinem maszynowym. Przejdź przez zasieki, a gdy położysz trupem oddział, przejdź na tyły działa maszynowego i oddaj chipy w znanym Ci miejscu.



Hmm... To chyba jajo radioaktywnego smoka lub jakiś rodzaj pola ochronnego. Lepiej jednak unikać tego.

Weź szturmem stodołę, a bagnetem przeszyj żołnierza na górze – będziesz mógł wziąć dodatkową baterię życia i pudełko granatów, potem przejdź do zrujnowanej wioski, szukaj tam, aż znajdziesz dodatkowe życie, kilka chipów i kwadraty zdrowia. Oczyść sobie drogę do baru i znajdź dodatkowe chipy za ladą, a następnie zejdź do piwnicy, gdzie skosztuj wina – będzie to sygnał do zakończenia drugiej wojny światowej.

W oddziale miejskim, upewnij się, że załatwiłeś kobietę, po czym podnieś niezłą giwerkę – Ak47. Następnie znajdziesz się pomiędzy słupkami bramy, a tam naciśnij czerwony przycisk, by otworzyć barierkę. Przebiegnij przez most, rozwalając gościa z bazooką, następnie udaj się w dół, a znajdziesz MUT zaraz po prawej stronie od schodów. Obróć się szybko i wykończ nadchodzących żołnierzy. Gdy wrócisz na ulice, powinieneś zastosować ciągły ogień z bazooki, by pozbyć się szczególnie kłopotliwych snajperów, potem przedostań się do opuszczonego budynku, by podnieść kilka bonusowych chipów. Gdy osiągniesz główny plac, za-



Dlaczego nikt nie używa w przyszłości antycznych mebli. I dlaczego ich biurka zawsze mają osobliwy kształt?

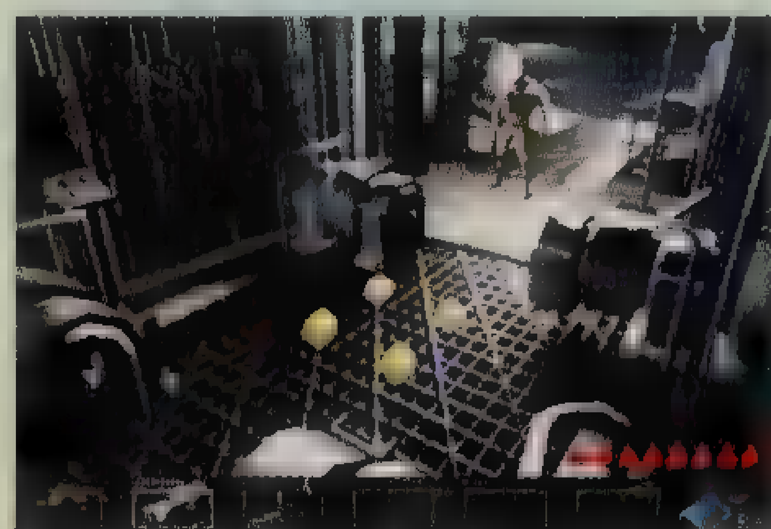


Są ranki, że wstajesz, jesz śniadanie, wychodzisz i zauważasz że ulice zniknęły. Lepiej wtedy wrócić z powrotem do łóżka.

łatw oddział ludzi z psami i dźwigając swą bazookę, zagarnij czołg. Teraz wystarczy tylko odebrać telefon, by wydostać się z tego terytorium.

Przyszłe wojny

W pierwszym pokoju kryje się kilka ciekawych sekretów – między innymi dwie niezłe giwery i dodatkowe życie, ale wkrótce będziesz musiał ostrzelać korytarz i przedostać się kawałek dalej, by dostać bonusowe życie i chipy. Załatw dwa roboty w następnym pomieszczeniu i doładuj pierwszy MUT, potem użyj zdobyty laser na celu powietrznym.



Dodatkowy laser możesz znaleźć na prawo od windy, a gdy go zejdziesz, rozwal akrobatę, by wziąć jego zabójcze jo-jo, które jest bardziej użyteczną bronią niż się wydaje. Gdy znajdziesz skalny przycisk, rozwiń multi-laser, by oczyścić swoją drogę z robotów i min, następnie użyj jo-ja na skorpionie i psach, a zobaczysz efekt. Zakończ żywot robotów pilnujących statku, następnie wespnij się na pokład – czeka Cię przejażdżka. Zapoluj na pierwszych Obcych, dostań się do pomieszczenia kontrolnego na lądowisku i znajdź kilka chipów, życie i pudełko granatów.

Więcej Obcych załatwi Skorpion, a gdy raz przedostaniesz się tą drogą, otwórz potężne drzwi, by znaleźć MUT i skafander kosmiczny. Uważaj na zombies siejące śmierć w kolejnym korytarzu i przeszukaj baryłki – wzbogacisz się o granaty, których możesz użyć na kolejnych drzwiach. Przeszukaj ukryty pokój kontrolny, a dostaniesz dodatkowe życie, następnie przebiegnij kolejny korytarz do kolejnego MUT. Nieco dalej jest winda, wejdź do niej, znajdziesz dodatkowe życie i baterię życia, potem uderz w przycisk, by przywołać platformę. Poczęstuj Obcych granatami i zagarnij pozostałe bonusy, ale pamiętaj o założeniu skafandra zanim naciśniesz kolejny przycisk.

Poza czasem

W dziwnym, psychodelicznym świecie będziesz musisz biec i szybko zeskoczyć na dół, na lewą stronę, by wydostać się przez opadający most, potem dostań się do serca CPU. Wzmożona ruchliwość pomoże Ci pokonać cybernetycznego niedźwiedzia, ale podnieś gwiazdki, by pokonać latające bestie – potem dostaniesz dodatkowe gwiazdki i ekstra baterię. Pokonaj cybernetycznego Obcego i ocal swoją dziewczynę, potem weź kąpiel w basenie z rekinem – znajdziesz energetyczne gwiazdki. Pokonaj wirusa raz na zawsze i przywróć równowagę czasową.

Time Commando

Time Commando (Electronic Arts) otrzymał w numerze 3/96 PC Gamera Po Polsku niezłą notę 75%



płyty CD-ROM

Tysiące wyselekcjonowanych programów i gier z całego świata pod DOS, Windows 3.11 i Windows 95. Wszystkie płyty posiadają polski system „menu".

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

GRY



GRY PLANSZOWE - 25 zł
Szachy, warcaby, mah-jong i wiele innych gier planszowych. Dodatkowo na płycie umieszczono polski program do nauki najbardziej znanych gier planszowych.



GRY W KARTY - 25 zł
... poker, kanasta, pasjanse, i wiele innych. Dodatkowo umieszczono polski program objaśniający zasady najbardziej popularnych gier w karty.



GRY TETRIS - 25 zł
Dwu- i trójwymiarowe układanki [illegible] [illegible] spadającymi, przesuwalnymi elementami w postaci klocków, bloków, bomb, pająków, strzałek. Dodatkowym walorem gier jest doskonała grafika i dźwięk.



GRY WYŚCIGI - 25 zł
...Formuła I, gokardy, motocykle, szybkie samochody, wyścigi konne, (m.in. SCREMER, TRACK ATTACK, SLIPSTREAM 5000,...)



GRY STRZELANKI - [illegible]
Znajdziesz tu najlepszą broń na stresy w pracy, w domu, problemy z teściową. Do wyboru m.in. COMET BUSTERS!, TC SPACE FIGHTER, FLACK ATTACK.



GRY LOGICZNE - 25 zł
Kilkadziesiąt gier w których siła intelektu decyduje o zwycięstwie. Dodatkowo polski program "Test na Inteligencję."



GRY KARATE - 25 zł
Jest to przegląd wszystkich stylów walki z użyciem broni i bez. Płyta zawiera dziesiątki walk z najgroźniejszymi przeciwnikami świata żywego i fantazji.

CENY Z VAT



GRY SPORTOWE - 25 zł
Gry związane z tematyką sportową, począwszy od piłki nożnej poprzez siatkówkę, golf, hokej, krykiet, wyścigi samochodowe, aż do gry w kości.



FLIPERY - 25 zł
Gry symulujące flipery znane z salonów gier komputerowych. Dzięki doskonałej grafice i efektom dźwiękowym nie ustępują jakością ich mechanicznym odpowiednikom.



SYMULATORY - 25 zł
Gry symulujące jazdę samochodem, wyścigi na torze, sterowanie samolotami bojowymi i statkami kosmicznymi. Nie wychodząc z domu można znaleźć się w kabinie samolotu, statku kosmicznego lub zakosztować jazdy samochodem. Doskonała grafika i dźwięk stanowią dodatkowe walory gier.



GRY PRZYGODOWE - 25 zł
Dzięki tej płycie możesz wcielić się w znanych bohaterów oraz poznać tajemnice miast, labiryntów, nieznanych krain (m.in. SHIVERS, ZORK NEMEZIS, VIKINGS.)



GRY WIRTUALNE 3D - 25 zł
Gry wirtualne i trójwymiarowe z doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi. Znaleźć tu można wiele gier w stylu DOOM z mrocznymi korytarzami i potworami, trójwymiarowe szachy i bilard oraz wirtualne gry przygodowe, w których należy wyeliminować wroga i wygrać.

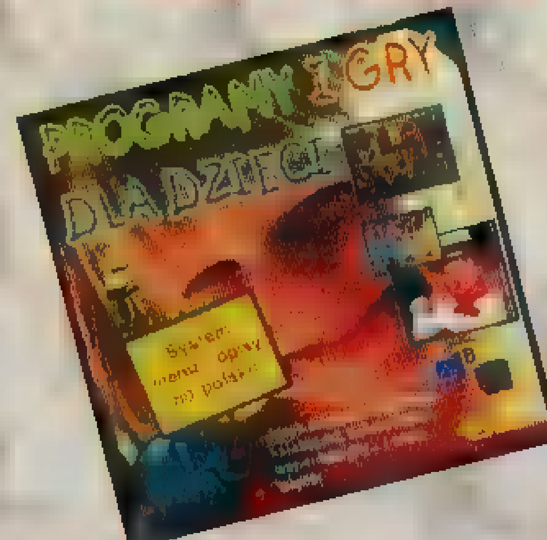


TOP GRY 1-7 - 25 zł
Seria TOP GRY stanowi zestaw siedmiu doskonałych płyt CD-ROM z których każda zawiera kilkadziesiąt najnowszych gier (650 MB!!!) ze wspaniałą grafiką i dźwiękiem m.in. doskonałe, trójwymiarowe gry wirtualne, przygodowe, strategiczne, fantasy, zręcznościowe, arkadowe, logiczne, symulatory ....

DLA DZIECI



GRY I ZABAWY DLA NAJMŁODSZYCH - 25 zł
Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, wyścigi samochodowe, gry przygodowe, labiryntowe, zręcznościowe, trójwymiarowe gry wirtualne, strzelanie do baloników, budowanie figur, rysowanie i kolorowanie, rozwiązywanie zagadek.



PROGRAMY I GRY DLA DZIECI - 25 zł
Programy do nauki alfabetu, j. angielskiego, hiszpańskiego, geografii, muzyki, matematyki, ... oraz mówiące książeczki, śmieszne historyjki, kolorowanki, zabawy słowne i wiele ciekawych gier (m.in. Alladin, The Lion King, Ulica Sezamkowa). Programy uruchamiane są bezpośrednio z CD.

WIN 95



Windows 95 dla Dzieci - 25 zł
Programy dla najmłodszych do nauki alfabetu, kolorowanki, znane postacie z bajek, wiele ciekawych gier. Dodatkowo program "Jak radzić sobie z Windows 95".



WINDOWS 95 GRY - 25 zł
Zestaw gier specjalnie pod Windows 95. Wspaniała rozrywka na wiele godzin. Dodatkowo program "Jak radzić sobie z Windows 95."



WIN 95 KOLEKCJA PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH - 25 zł
Programy przydatne w pracy i domu, m.in. bazy danych, edytory, programy graficzne, do Internetu, dla dzieci, dla kolekcjonerów, ... Dodatkowo program "Jak radzić sobie z Windows 95."



Windows 95 Programy Narzędziowe - 25 zł
Zbiór programów, do testowania podstawowych ustawień systemowych oraz modyfikowania wyglądu systemu. Dodatkowo program: "Jak radzić sobie z Windows 95".

EDUKACJA

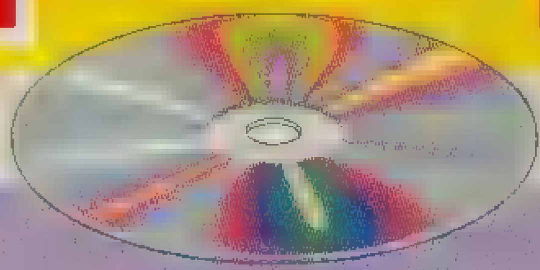


PROGRAMY EDUKACYJNE - 25 zł
Ponad 100 aktualnych programów edukacyjnych, polskich i zagranicznych m.in. do nauki matematyki, historii, języków obcych, chemii, fizyki, literatury, geografii, przyrody... zarówno dla dzieci jak i dorosłych.



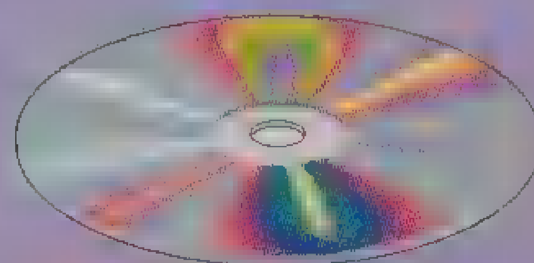
JĘZYKI OBCE - 25 zł
Najnowsze programy polskie i zagraniczne do nauki języka angielskiego, niemieckiego, hiszpańskiego, francuskiego i japońskiego (nauka wymowy, pisowni, słownictwa, idiomów oraz testy, ćwiczenia, zagadki i zabawy słowne...).

po polsku! ALBION



MULTIMEDIALNY KATALOG PŁYT CD-ROM

- Kilka tysięcy płyt CD-ROM z polskimi opisami
- Wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta
- Dodatkowa grupa "Płyty polskie"
- Drukowanie opisów
- Możliwość automatycznego przeglądania opisów
- Podział płyt na kategorie
- Akcje wspomagane dźwiękiem
- Muzyka w tle
- Dodatek pt. "Co to są multimedia?"
- Przejrzysty system pomocy.



NOWOŚĆ



39 zł

ZAPOWIEDZI
GRY DLA KAŻDEGO 1-10, MULTIMEDIALNY ALBUM ROŚLIN, MULTIMEDIALNY ALBUM ZWIERZĄT

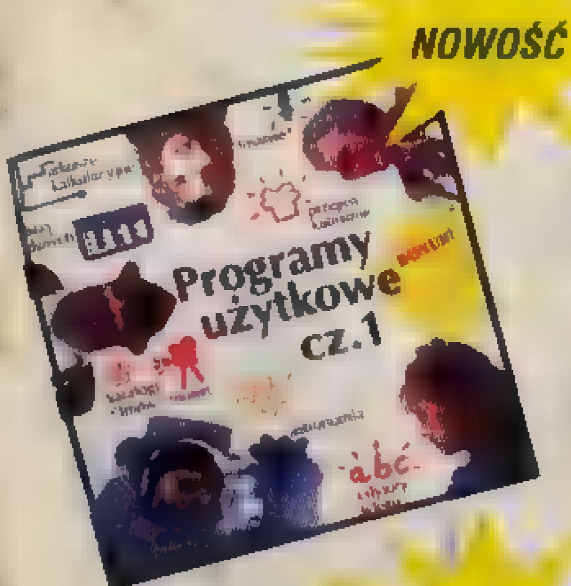
PROGR. UŻYTKOWE

NOWOŚĆ



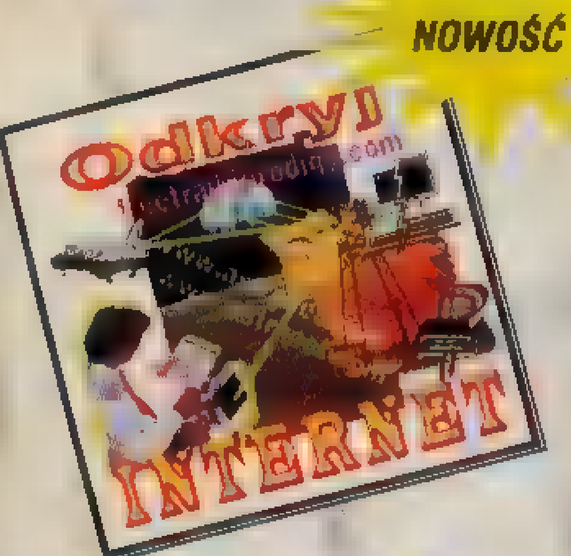
PROGRAMY BIUROWE - 25 zł
Programy dla biura i domu, m.in. programy obliczeniowe, arkusze kalkulacyjne, bazy danych, programy finansowe oraz najnowsze polskie programy biurowe i finansowe. Dodatkowo poradnik podatnika.

NOWOŚĆ



PROGRAMY UŻYTKOWE 1-3 - 25 zł
... bazy danych, notatniki, kalkulatory, programy do biura, szkoły i domu, astrologia, projektowanie wykresów i schematów organizacyjnych, przeglądarki zdjęć, edytory, katalogi, kalendarze, pamiętniki, biznes, odtwarzacze płyt CD-Audio. Część trzecia [redacted] pełną wersję programu "micro OS".

NOWOŚĆ



ODKRYJ INTERNET - 25 zł
Najnowsze programy dla INTERNETU, m.in.do komunikacji z internetem, tworzenia stron WWW, obsługi protokołu TCP/IP, zbiór programów FTP, TELNET, NETSCAPE. Dodatkowo polski program "Odkryj Internet", a w nim podstawowe zagadnienia, problemy i ich usuwanie, co to jest i jak się połączyć z Internetem, i wiele innych.



SUPERMEDIA 1-5 - 25
Każda z płyt stanowi zestaw kilkuset (około 650 MB!) aktualnych programów z całego świata (również polskich). Podział na programy użytkowe, narzędziowe, multimedialne, komunikacyjne, gry, dźwięk, grafikę i animacje.

GRAFIKA

NOWOŚĆ



PROGRAMY GRAFICZNE - 25
Kilkadziesiąt programów do przetwarzania przeglądania i konwertowania grafiki, m.in. PAINT SHOP PRO V3.12, JASC MEDIA CENTER V2.0, GRAPHIC WORKSHOP.



PROGRAMY MULTIMEDIALNE - 25 zł
Ponad 100 programów m.in. graficzne, odtwarzacze plików MPEG, programy do tworzenia schematów i diagramów, przeglądarki, morphing, fraktale, prezentacje multimedialne i animacje, projektowanie wizytówek, tworzenie stereogramów...

MUZYKA I DŹWIĘK



KOLEKCJA DŹWIĘKÓW 1 i 2 - 25
Kilka tysięcy plików MIDI podzielonych tematycznie na utwory muzyki rozrywkowej i klasycznej (wg kompozytorów), próbki dźwiękowe do testowania kart muzycznych, utwory nastrojowe, muzyka elektroniczna, kolędy polskie.... oraz pliki MOD, WAV i VOC wraz z programami do odtwarzania i przeróbki dźwięków.



DŹWIĘK - PROGRAMY UŻYTKOWE - 25 zł
Programy konwertujące i przetwarzające różne formaty dźwiękowe, odtwarzacze, nauka gry na instrumentach, edytory dźwięku, tworzenie pokazów multimedialnych z wykorzystaniem dźwięku, testowanie płyt AUDIO... Dodatkowo na płycie umieszczono 650 plików WAV, MOD i MIDI.

oraz

między innymi:

2700 True Type Fonts	25	MS Encarta	149
Angielski dla Każdego	150	Image Library 1,2,3	19
Animals San Diego Zoo	35	Space Hugh	135
Return Fire	119	Multimedia Music Box	19
Art History Encyclopedia	25	Megapak III	149
Atlas Świata	69	Zwierzaki	79
Chopin PL	109	Proste Drogi	85
Clipart Library	19	Puzzle Mania Game	19
Collection of Cars	25	Textures & Backgrounds	29
Word Bird's Ward Land	199	Duke Nukem 3D	135
Dinosaurs	35	OS/2 Master	19
DOOM II Explosion	35	World of DTP	35
Encyklopedia Malarstwa	69	World of MPEG	35
Encyklopedia Przyrody w.II	88	Websters Encyclopedia'96	59
Silent Hunter	159	Linux Programs	29
Fun & Games 13-16	19	C++ Resource for Source	29
FX Fighter	129	Supermedia 1-3 PL	14,90
Historia Świata w.II	88	Erotyka	od 20

Poszukujemy dystrybutorów, hurtownie, sklepy, księgarnie. Wysokie rabaty!!!



(071) 44 20 77 w. 237, tel./fax w.238
Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
HURT i DETAL także sprzedaż wysyłkowa

SKLEP: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro
KATALOG WYSYŁAMY BEZPŁATNIE.

(Dokończenie ze strony 11)

Dodatki do GP 2

Przedstawiamy wielką kolekcję dodatków do *Grand Prix 2*, która ma Wam pomóc w walce o najlepsze czasy i najładniejsze samochody.

WAŻNE: Wszystkie te programy powstały w innych firmach, jako dodatki do *Grand Prix 2* produkcji MicroProse; mogą one zmienić wygląd lub sposób zachowania się gry. MicroProse w żaden sposób nie odpowiada za te programy.

Ostra jazda (Hot Laps)

Możesz przejechać z *PC Gamerem* przez wszystkie szesnaście superszybkich tras na złamanie karku. Instalacja ich odbywa się z poziomu menu DOS-owego, a po jej zakończeniu należy wybrać odpowiednią trasę z katalogu docelowego za pomocą wybieraczki HOT LAPS z *Grand Prix 2*. Dodatkowe informacje w instrukcji do programu.

Podrasowywanie (Car Setups)

Zestaw układów samochodów na wszystkie szesnaście tras zawartych w *Formula One Grand Prix 2*, z którymi spokojnie powinieneś mieć miejsce na „pole-position". Instalacja z poziomu menu DOS-owego, a załadować ustawienia możesz w czasie gry, kiedy wybierzesz w ładowaczce CAR SETUP odpowiedni katalog z poziomu gry. Podręcznik do *GP2* daje pełne wskazówki, dotyczące ładowania i zapisu ustawień parametrów samochodów.

Karoseria z 1996 roku (1996 Car Graphics)

Jeśli przebudowa karoserii Twojego samochodu jest ponad Twoje siły, to jakiś bystrzak wyprodukował pełny zestaw grafik samochodów wzorowany na tegorocznych samochodach Formuły Pierwszej. Rozpakuj program z poziomu menu DOS-owego, a później uruchom program INSTALL.EXE z jego katalogu, aby dokonać zmian w *Grand Prix 2*. Aha! Jeszcze jedno – nie zapomnij przeczytać zawartości pliku _README.TXT, zanim zaczniesz te zmiany.

Podglądanie parametrów (Car Set-up Viewers)

Mamy dwa zestawy programów do przeglądania parametrów samochodów – jeden dla DOS i jeden dla Windows. Wystarczy zainstalować program z menu DOS-owego do odpowiedniego katalogu i uruchomić program z wybranego katalogu.

Edytor uszkodzeń (Damage Editor)

Pożyteczny program napisany przez Martina Granberga pozwala na ustawienie poziomu uszkodzeń, jakie może otrzymać Twój samochód w czasie jazdy, tak że będziesz niemal niezniszczalny, albo też odpadną koła Twojego samochodu, kiedy tylko usiądzie na nim mucha! Zainstaluj edytor z menu DOS-owego, po czym uruchom program GP2DAMED.EXE z jego katalogu, aby uaktywnić poprawkę. Pamiętaj, że program modyfikuje plik GP2.EXE, więc przed tą poprawką zrób sobie jego kopię.

Deska rozdzielcza w VGA (VGA Cockpit)

Pięć nowych desek rozdzielczych przeznaczonych dla gry w wersji VGA, zapisanych w standardowym formacie PCX. Wystarczy obejrzeć je w jakiejkolwiek przeglądarce do obrazków, wybrać ten, który najbardziej Ci odpowiada i zmienić jego nazwę na CPITLOW.PCX, po czym skopiować go do podkatalogu z grą, na miejsce pliku o tej samej nazwie. Zmiana ta zadziała jedynie w przypadku pełnej instalacji, a nie powinieneś jej robić, jeśli nie jesteś w stanie skopiować lub przenieść pliku. Należy także pamiętać o zrobieniu kopii oryginalnego pliku CPITLOW.PCX.

Deska rozdzielcza w SVGA (SVGA Cockpit)

Podobnie jak wyżej, ale tutaj są deski przeznaczone do gry w wersji SVGA.

Poziomy czytelników

W tym miesiącu na dysku CD Gamera możecie znaleźć kolekcję znakomitych poziomów do *Duke Nukem 3D* i *Doom 2*, które są dostępne z menu DOS-owego. O ile poziomy do *Duke Nukem 3D* uruchamia się z programu SETUP poprzez wybranie opcji 'User Level', to poziomy do *Doom 2* trzeba uruchamiać za pomocą komendy: DOOM2 –FILE nazwa_pliku.WAD (pod warunkiem, że plik, z którego chcesz korzystać, znajduje się w tym samym katalogu co DOOM 2 – w przeciwnym wypadku trzeba jeszcze podać ścieżkę dostępu).

Poziomy do Quake

Mamy dwadzieścia trzy nowe poziomy na dysku CD – jeśli chcesz mieć do nich dostęp, musisz wykonać następujące kroki:

1. Utwórz podkatalog MAPS w katalogu QUAKE\ID1.
2. Załaduj DOS-owe menu CD Gamera i rozpakuj pliki z poziomami do nowo utworzonego podkatalogu.
3. Uruchom *Quake* i wejdź do konsoli; napisz słowo MAP i dodaj do niego nazwę poziomu, np. MAP KEEP spowoduje załadowanie poziomu z pliku KEEP.BSP

UWAGA: Na płytce znajduje się edytor do *Quake* o nazwie *Quest*.

Listy

To już piąty numer PC Gamera Po Polsku, który trafia do Waszych rąk, a drugi, który zawiera dział z listami od Czytelników.

„Niedawno kupiłem wasz *PCG*. Jestem Bardzo zadowolony szczególnie z CD... Odpowiedzcie, czy będziecie nadal wydawać to czasopismo, bo chciałbym je zbierać." Marcin Boroń

Drogi Marcinie, zapewniamy Cię, że będziemy wydawać PCG przez długie lata, tak abyś mógł go zbierać do woli. Na pytanie dotyczące gry Discworld nie możemy jeszcze odpowiedzieć, ale niebawem powstanie nowa rubryka – Q&A – czyli pytania i odpowiedzi, w której to zamieszczać będziemy odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące problemów z grami. Ta informacja powinna też ucieszyć „załamanego gracza" – Dominika Samka z Krakowa.

Długi i miły list przysłał do nas Arek Sznabowski z Warszawy. Przytaczanie go w całości i polemika, zajęłoby zbyt wiele miejsca, więc skupimy się na wybranych fragmentach.

„(...) Powinniście postarać się o kompakt polski, a nie korzystać z angielskiego. Także podawanie Polakom brytyjskich list przebojów i terminów premier w Anglii lekko mijają się z celem. A poza tym powinniście pokusić się o pisanie własnych artykułów, bez tłumaczeń z angielskiego. (...)"

Brzmi w tym fragmencie ton patriotyczny i dobrze, w końcu my wszyscy jesteśmy Polakami! Odrzućmy jednak emocje i zastanówmy się razem. Jaki jest sens robienia polskiego kompaktu, na którym lwia część gier będzie produkcją zachodnią. Polskich gier powstaje obecnie tak mało, a ich poziom tak znacznie odbiega od zachodnich produkcji, że obecnie nie ma sensu porywać się na własny krążek. Jeśli idzie o brytyjskie listy najlepszych CD-ROM-ów, to też nie do końca masz rację. Jest to bowiem lista sporządzana przez profesjonalistów – najbardziej wiarygodna i oddająca to, co akurat dzieje się na jednym z największych europejskich rynków gier. Chcemy do Europy, hęęę? To mamy! Nie chcemy, hęęę? To czekaj tatko latka, aż w Polsce znajdzie się jakaś instytucja, która zajmie się tak „niepoważnym" tematem jak klasyfikacja gier komputerowych.

Premiery gier w Anglii. No cóż, łatwiej jest podawać premiery tam niż tu. Choć data premiery podana w tabelce przy recenzji danej gry dotyczy polskiego rynku. Natomiast w rubryce „Na co czekamy", daty premier dotyczą rynku brytyjskiego.

Jeśli chodzi o opisy własne, to pierwsze już pojawiły się na naszych łamach, a ich liczba będzie z czasem wzrastać.

„Mam angielskiego *PC GAMERA* – format *Gazety Wyborczej*, 150 stron, więcej niż u was dokładnych opisów (...) Dlaczego różnice są tak wielkie (inna jest nawet winieta – dlaczego?). Dobrze, że chcecie być oryginalni, lecz bez przesady. (...)"

Z tą objętością oryginalnego *PC Gamera* to trochę przesadzasz – jego format jest niewiele większy od połówki *GW*, a stron jest z reguły 130. Co zaś się tyczy ilości dokładnych opisów, to zachowujemy właściwe proporcje w stosunku do oryginału. W miarę powiększania się objętości naszego pisma, również stopień wykorzystania materiałów z wydania brytyjskiego będzie wzrastał (oprócz tego coraz więcej będzie tekstów polskich, o polskim rynku i polskich twórcach). A zmiana wyglądu okładki? No cóż, również nie wynika z naszego dążenia do oryginalności – zarówno w *PC GAMERZE*, jak i *PC GAMERZE PO POLSKU*, okładka jest odzwierciedleniem zawartości danego numeru pisma – jeśli różni się zawartość, to musi się również różnić okładka.

„Kiedyś Wasz Naczelny pojawiał się w TV. Co się stało? Dlaczego tego zaprzestaliście? (...)"

Nasz naczelny nie jest i nigdy nie był pracownikiem TVP, więc pojawianie się (lub nie) w okienku TV, nie zależy od naszej dobrej woli.

Tym razem to wszystko z Waszej korespondencji. Za miesiąc ciąg dalszy pochwał, skarg i pytań.